Dezember 2006

MEHR SPIEL. MEHR SPASS. MEHR SERVICE.

PC POWER PLAY

www.cynamite.de

JUBILÄUMS-GEWINNSPIEL! Preise für 30.000 Euro!

nur 3,60 €

inkl 8,5 GB DVD

2 VOLLVERSIONEN

CARMAGEDDON TDR 2000



+ Tipps im Heft!

Das abgefahrene Kult-Rennspiel: rasen, rammen, randalieren!

AGAINST ROME



+ Tipps im Heft!

Nieder mit den Römern: Echtzeit-Schlachten mit drei Völkern in 48 Missionen!

3,9 GB DEMOS!

NEED FOR SPEED CARBON



TEST • DEMO • VIDEO

WEITERE DEMOS:

Pro Evo Soccer 6 ★ Railroads
Warhammer: Mark of Chaos
Ankh: Herz des Osiris
Race ★ Paraworld



EXKLUSIVE BILDER!

ENEMY TERRITORY
QUAKE WARS

BATTLEFIELD-KILLER: Exklusiver Schlachtbericht von der Multiplayerfront
AUSGEPACKT: So spielen sich Kampf-Titanen, Rail-Haubitzen, Hover-Helis

DIE AKTE GOTHIC 3

JOWOOD VS. POWERPLAY: Von wütenden Anrufen bis zum Entwickler-Geständnis

ARMED ASSAULT

MEGA-TEST: Was dem Flashpoint-Nachfolger zum Meilenstein fehlt

THE BURNING CRUSADE

BALD GEHT'S LOS: Das müssen Sie noch über das WoW-Addon wissen!

Österreich 4,– €; Belgien 4,– €
Luxemburg 4,– €; Schweiz 6,90 sFr

16

usk

CyPress

4 196680 803607 12

VOGEL



Martin Deppe
Chefredakteur

RAUS DAMIT!

Zwei Themen beschäftigen uns Spieler gerade ganz besonders, wie unsere vielen Leserbriefe, E-Mails und Forenbeiträge zeigen. Erstes Thema: Werbung in Spielen. Ausgelöst durch **Battlefield 2142** und den ominösen Beipackzettel, der auf die Online-Werbung im Spiel hinweist, und dass dafür PC-Daten ermittelt werden. Aber der Zettel warnt erst IN der Packung – wenn Sie das Spiel also schon gekauft haben. Dieses Thema behandeln wir in unserem Report »Big Brother auf dem Battlefield«.

Postflut

Zweites Thema: verbuggte Spiele. Ausgelöst durch **Gothic 3** – hier bekommen wir, selbst einen Monat nach Erscheinen des Rollenspiels, mit Abstand die meisten, die ausführlichsten, die emotionalsten Zusendungen. Auch zu diesem Thema haben wir einen Report sowie dicke Leserbriefe.

Mund auf!

Schreiben Sie uns! Mailen Sie uns! Posten Sie uns! Denn nur, wer sich äußert, kann auch etwas bewegen. Das verbuggte Spiel nicht mehr anzufassen, die Online-Werbung stumm hinzunehmen – damit ändert sich schließlich nichts.

Alles muss raus

Aber es gab noch mehr Post für uns. Dicke Pakete voller Spiele. Grafikkarten. Lebensgroße Heldenfiguren. Das muss alles raus hier, weil's unsere Schreibtische blockiert. Darum verlosen wir alles – in unserem 30.000-Euro-Gewinnspiel. Viel Glück!

EXKLUSIVBESUCH IN LONDON



QUAKE WARS Seite 22

30.000 EURO!



JUBILÄUMS-GEWINNSPIEL Seite 134



Exklusiv-Besuch in London: Kollege Steidle war bei Entwickler Splash Damage, um den Stroggs in den Alien-Hintern zu treten. Sein Fazit nach stundenlangen Gefechten: Quake Wars hat das Zeug zum Battlefield-Killer!
Seite 22

TITELGESCHICHTE

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS



30 WoW **THE BURNING CRUSADE**
Wir haben Infos zu den neuen Items, Gebieten, Quests!



48 **ARMED ASSAULT**
Unser Mega-Test der knallharten Gefechtssimulation.

AKTUELL

18	Termin-Kalender

NEWS

12	Stalker
12	Medal of Honor: Airborne
12	Crysis
13	Speedball 2
13	UFO Extraterrestrials
14	Titan Quest
14	World Cyber Games 2006
15	Tomb Raider Anniversary
15	World of Darkness
15	Sacred 2
15	Juiced 2
16	Jet Thunder
16	Ratatouille
16	Trackmania United
16	Dawn of Magic
17	Die Sims 2: Weihnachts-Accessoires
17	Wohnwagen Park
17	Star Trek Legacy

AKTUELL

KOLUMNE

12	Kommunisten-Community

CHARTS

14	Leser-Charts
16	Verkaufs-Charts

TITELGESCHICHTE

22	Enemy Territory: Quake Wars

VORSCHAU

30	World of WarCraft: The Burning Crusade
36	Herr der Ringe Online
38	Command & Conquer 3

TEST

40	Teamseite
42	So testen wir
44	Hitliste

TEST

ACTION

48	Armed Assault
54	Eragon
56	El Matador
58	Splinter Cell: Double Agent
64	Jagdfieber
65	Marvel Ultimate Alliance
66	Scarface
72	Dark Messiah
74	The Ship
75	Battlefield 2142

STRATEGIE

78	Warhammer: Mark of Chaos
82	Schlacht um Mittelerde 2: Aufstieg des Hexenkönigs
84	Heroes of Might & Magic: Hammers of Fate
86	Zoo Tycoon 2: Marine Mania
87	Empire at War: Forces of Corruption

TEST

ABENTEUER

90	Neverwinter Nights 2
94	Runaway 2
98	Guild Wars: Nightfall
102	Sam & Max: Episode 1
106	Sherlock Holmes 3: Die Spur der Erwachten

SPORT

110	Need for Speed Carbon
116	Race
120	Ski Alpin Racing 2007
121	RTL Skispringen 2007

BUDGET

122	Budgetliste
124	Prince of Persia: The Two Thrones



58 SPLINTER CELL **DOUBLE AGENT**

Test: Macht der Doppelagent auch doppelt Spaß?



66 **SCARFACE**

Test: Ist die deftige Filmumsetzung besser als GTA?



78 WARHAMMER **MARK OF CHAOS**

Test: Epische Schlachten im Warhammer-Universum.



110 NEED FOR SPEED **CARBON**

Test: Warum Carbon gegen Most Wanted verliert.

TIPPS & TRICKS

KURZTIPPS & CHEATS

144 Anno 1701
144 Dark Messiah
144 Eragon
144 Fear: Extraction Point
145 Need for Speed Carbon
145 Neverwinter Nights 2
146 Scarface
146 Splinter Cell: Double Agent

TAKTIKEN

148 Against Rome
149 Carmageddon TDR 2000
150 Medieval 2

HARDWARE

152 Chip + PCP-Testcenter
152 FAQ: Sie fragen, wir antworten
172 Bestenlisten

HARDWARE

HARDWARE-NEWS

154 Dnicia Nforce 6
154 Asus Silent Knight
155 Supertalent RBST-1GB
155 Nintendo Wii

SPECIAL

156 Weihnachtlicher Spielerechner-Ratgeber

SCHWERPUNKT

160 Heißer 3D-Winter
161 Grafikkarten im Einzeltest
164 Nvidia Geforce 8800
166 Benchmark-Ergebnisse

EINBAU-RATGEBER

168 Teil 6: Lüfter

TESTS

170 Head-Set: Everglide S-500
170 Ruderpedale: Saitek Pro Flight Rudder Pedals

HARDWARE

170 Tastatur: Ultron G1-Claw-Pad Gamer-Keyboard

MAGAZIN

176 Die Top 10 der größten Hype-Enttäuschungen
180 Big Brother auf dem Battlefield
184 Die Akte Jowood
187 Retro: Simon the Sorcerer
188 Leserbriefe

SERVICE

3 Editorial
4 Inhalt
6 DVD-Inhalt
8 HiRes-Videos
9 Aktuelle Updates
134 Jubiläums Gewinnspiel
192 Im nächsten Heft
192 Impressum
193 DVD-Inlay

SPIELE IN DIESEM HEFT

Against Rome | Tipps 148
Anno 1701 | Tipps 144
Armed Assault | Test 48
Battlefield 2142 | Test 75
Carmageddon TDR 2000 | Tipps 149
Command & Conquer 3 | Vorschau 38
Crysis | News 12
Dark Messiah | Test 72
Dark Messiah | Tipps 144
Dawn of Magic | News 16
Die Sims 2: Weihnachts-Accessoires | News 17
El Matador | Test 56
Empire at War: Forces of Corruption | Test 87
Enemy Territory: Quake Wars | Vorschau 22
Eragon | Test 54
Eragon | Tipps 144
Fear: Extraction Point | Tipps 144
Guild Wars: Nightfall | Test 98
HoMM: Hammer of Fate | Test 84
Jagdfieber | Test 64
Jet Thunder | News 16
Juiced 2 | News 15
Lord of the Rings Online | Vorschau 36
Marvel Ultimate Alliance| Test 65
Medal of Honor: Airborne | News 12
Medieval 2 | Tipps 150
Need for Speed Carbon | Test 110
Need for Speed Carbon | Tipps 145
Neverwinter Nights 2 | Test 90
Neverwinter Nights 2 | Tipps 145
PoP: The Two Thrones | Budget-Test 124
Race | Test 116
Ratatouille | News 16
RTL Skispringen 2007 | Test 121
Runaway 2 | Test 94
Sacred 2 | News 15
Sam & Max: Episode 1 | Test 102
Scarface | Test 66
Scarface | Tipps 146
SuM 2: Aufstieg des Hexenkönigs | Test 82
Sherlock Holmes 3: D. Spur d. Erw. | Test 106
Simon the Sorcerer | Retro 187
Ski Alpin Racing 2007 | Test 120
Speedball 2 | News 13
Splinter Cell: Double Agent | Test 58
Splinter Cell: Double Agent | Tipps 146
Stalker | News 12
Star Trek Legacy | News 17
The Ship | Test 74
Titan Quest | News 14
Tomb Raider Anniversary | News 15
Trackmania United | News 16
UFO Extraterrestrials | News 13
Warhammer: Mark of Chaos | Test 78
Wohnwagen Park | News 17
World of Darkness | News 15
WoW: The Burning Crusade | Vorschau 30
Zoo Tycoon 2: Marine Mania | Test 86

DVD INHALT

DEMOS



NEED FOR SPEED CARBON

Genre	Rennspiel
Minimum	CPU mit 1,7 GHz, 512 MB RAM
Installationsgröße	860 MB
Sprache	englisch

Legen Sie Ihren Bürostuhl tiefer und frisieren Sie Ihre Tastatur – Need for Speed Carbon ist da! Sie können mit einem blubbernden Muscle Car heizen, mit einem japanischen Tuning-Renner brettern oder mit einem Lamborghini flitzen. Entweder fahren Sie ein Rundkursrennen gegen computergesteuerte Gegner, oder Sie schlittern und driften auf einem speziellen Parcours um die Wette. Und das Beste: Sie müssen nicht auf die Straßenverkehrsordnung achten! Sie sind der König der Straße!

- drei Fahrzeuge (Muscle, Tuning, Exot)
- zwei verschiedene Strecken
- Rennen und Drift-Wettbewerb
- cooler Soundtrack



RAILROADS

Genre	Wirtschaftssimulation
Minimum	CPU mit 1,4 GHz, 512 MB RAM
Installationsgröße	400 MB
Sprache	deutsch

Wo Sid Meier draufsteht, da ist Qualität drin. Das überzeugt Sie nicht? Dann installieren Sie einfach die Demoversion von Railroads, und Sie werden von der knuffigen Modellbahn-Grafik, dem genial-einfachen Wirtschaftssystem und der originellen Spielidee gefesselt. Damit der Einstieg als Eisenbahn-Mogul leichter fällt, leitet Sie ein Tutorial an und zeigt Ihnen, wie Sie sich in der Demo-Mission erfolgreich behaupten können. Nie war das Spielen mit einer Eisenbahn so interessant, amüsant und brillant.

- Tutorial
- 50 Jahre Spielzeit
- 5 unterschiedliche Lokomotiven
- 8 Warenarten



PARAWORLD

Genre	Echtzeit-Strategie
Minimum	CPU mit 1,6 GHz, 512 MB RAM
Installationsgröße	1,8 GB
Sprache	deutsch

Mit 1.160 Megabyte sparen Sie dank unserer DVD wieder einmal Onlinekosten und langweilige Wartezeit. Bei uns können Sie sofort in die Paraworld einsteigen und sich in einer Welt voller Dinos und Mysterien mit Ihren drei Helden behaupten. Dabei bestechen die fantastische Grafik, das stimmige Szenario und die durchgängige Handlung. Eine Mission ist spielbar, und ein Tutorial hilft Ihnen beim Einstieg ins Spiel. Lassen Sie sich tief in die packende Story voller Abenteuer ziehen!

- Tutorial
- eine komplette Mission
- unterschiedliche Charaktere steuerbar
- durchgängige Story

RACE

Genre	Rennspiel
Minimum	CPU mit 1,8 GHz, 512 MB RAM
Installationsgröße	450 MB
Sprache	englisch



WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Genre	Echtzeit-Strategie-Addon
Minimum	CPU mit 2,4 GHz, 512 MB RAM
Installationsgröße	1,06 GB
Sprache	englisch



PRO EVOLUTION SOCCER 6

Genre	Sportspiel
Minimum	CPU mit 800 MHz, 256 MB RAM
Installationsgröße	230 MB
Sprache	englisch



ANKH: HERZ DES OSIRIS

Genre	Adventure
Minimum	CPU mit 1,5 GHz, 256 MB RAM
Installationsgröße	310 MB
Sprache	deutsch



PATCHES

- Baphomets Fluch 4 Patch 1.1
- Die Gilde 2 Patch 1.0 auf 1.20
- El Matador Patch 1.15
- Gothic 3 Patch 1.08

TOOLS

- Ad-Aware SE Personal Edition 1.06
- Ati Tool 0.24
- CPU-Z 1.37
- D-Fend
- DOSBox 0.65
- DXTweak 2
- Fraps 2.81
- Powerstrip 3.72
- Rivatuner 2.0
- SmartSurfer
- Speedfan 4.31
- Windows Media 9 Codec 98/ME
- Windows Media 9 Codec XP
- Windows Media Player 10
- Windows Media Player 9
- Windows Media Player 9 (98/ME)
- WinZip 10.0

VOLLVERSIONEN

AGAINST ROME



Genre	Echtzeit-Strategie
Minimum	CPU mit 800 MHz, 256 MB RAM
Installationsgröße	1,4 GB
Sprache	deutsch





- 3 Völker auswählbar
- 10 verschiedene Einheiten
- 15 Gebäudetypen
- 48 Szenarios
- 1 bis 8 Spieler

Diesmal gehören Sie nicht wie meist üblich zum ruhmreichen römischen Reich, das fast die ganze Welt für sich vereinnahmt. Nein, Sie stehen den gigantischen Armeen der Römer entgegen. Als Anführer eines barbarischen Stammes müssen Sie Caesar höchstpersönlich Einhalt gebieten. Dabei lassen Sie die Schwerter klingen und keine Gnade walten. Taktik ist genauso gefragt wie der Kampfeswille Ihrer mutigen Barbaren. Ihre Aufgabe ist schwer, aber ein Anführer wie Sie kann sie meistern!

Minimale Systemvoraussetzungen

- Windows 98SE/ME/2000/XP
- Pentium 800 MHz oder vergleichbar
- 256 MB RAM
- 1,4 GB Festplatte
- 32 MB Grafikkarte
- DirectX 7
- DirectX kompatible Soundkarte

Installationshinweise

Nutzen Sie zur Installation von Against Rome unser DVD-Menü. Dieses rufen Sie über die Datei Power.exe auf der Oberfläche der DVD auf, falls das Menü nicht automatisch gestartet wird, sobald Sie unsere DVD einlegen. Der Assistent führt Sie dann durch die einzelnen Schritte der Installation.

CARMAGEDDON TDR 2000



Genre	Action-Rennspiel
Minimum	CPU mit 266 MHz, 32 MB RAM
Installationsgröße	400 MB
Sprache	deutsch





- 30 Fahrzeuge
- 9 unterschiedliche Landschaften
- 25 Missionen
- 1 bis 8 Spieler
- 5 Deathmatch-Arenen
- Force-Feedback-Unterstützung

Armageddon steht für Weltuntergang, für Chaos und Zerstörung. Carmageddon steht für jede Menge Action – und für Chaos und Zerstörung. Denn Erster in einem Rennen zu werden, das kann jeder. Aber Einziger in einem Rennen zu werden, das ist schon schwieriger. Rammen Sie Ihre Gegner von der Strasse, vernichten Sie alles, was am Streckenrand herum steht und rüsten Sie Ihr Fahrzeug auf, dass es allen Angriffen trotzen kann. Carmageddon ist Destruction Derby für Männer!

Minimale Systemvoraussetzungen

- Windows 95/98/ME/2000/XP
- Pentium 266 MHz oder vergleichbar
- 32 MB RAM
- 400 MB Festplatte
- 8 MB Grafikkarte
- DirectX 7
- DirectX kompatible Soundkarte

Wichtige Installationshinweise

Achtung: Bei der Installation bitte die Variante »Full Install« auswählen. Nach der Installation des Spieles müssen Sie den Patch starten (siehe DVD). Er installiert sich automatisch in das Installationsverzeichnis des Spiels.

Als letztes wählen Sie die Datei TDR2000.exe im Installationspfad auf Ihrer Festplatte per Rechtsklick aus, dann im Pulldown-Menü »Datei« die »Eigenschaften«. Dort wählen Sie die Registerkarte »Kompatibilität« und aktivieren den Kompatibilitätsmodus für Windows 95.

DVD INHALT

HIRES-VIDEOS

Wir bieten Ihnen rasiermesserscharfe Spielevideos mit einer Auflösung von 1.024 mal 768, in denen Sie jedes Detail so sehen, als würden Sie selbst spielen! Neue Aufnahmeverfahren und optimierte Videokompression machen es möglich. Den dafür nötigen Media Player 10 sowie die passenden Video-Codecs finden Sie auf unserer DVD.



HIRES-VIDEOS IN 1.024 x 768 PIXEL



QUAKE WARS

Genre Multiplayer-Shooter

Muss sich Counter-Strike warm anziehen? Hat Battlefield ausgedient, wenn Quake Wars erscheint? Machen Sie sich ein bewegtes Bild mit Hilfe unseres Vorschau-Videos zum Multiplayer-Shooter aus dem Quake-Universum. Chefentwickler Paul Wedgwood persönlich gibt Ihnen jede Menge Infos zum Spiel. In den beiden zusätzlichen Trainingsvideos erhalten Sie zudem einen Einblick über die Spielweise und die verschiedenen Einheiten im Spiel.

SAM & MAX: CULTURE SHOCK

Genre Adventure

Sam und Max sind zurück! Adventure-Fans aufgepasst! Zwei der knuffigsten und beliebtesten Computerspielhelden kehren nach rund 13 Jahren Abstinenz wieder auf die Monitore des heimischen PCs zurück. Dass beide nichts von ihrem Witz verloren haben und sicher viele neue Freunde gewinnen werden, zeigt Ihnen David Bergmann in seinem Test-Video zur ersten Episode des auf mehrere Teile angelegten Adventures.

GUILD WARS: NIGHTFALL



NEED FOR SPEED CARBON



NEVERWINTER NIGHTS 2



SCARFACE



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT



WEITERE VIDEOS

- Quake Wars: Training-Video GDF
- Quake Wars: Training-Video Strogg
- Race
- Simon the Sorcerer
- Tor des Monats
- Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 6



AKTUELLE UPDATES

Hat Ihre TV-Zeitschrift ein paar Seiten in Englisch? Oder verschwindet bei Ihrer DVD der Hauptdarsteller ab und zu vom Bild? **Bei Spielen passiert so was durchaus – da helfen Patches!**

Dark Messiah 1.1



Größe	24 MByte
Inhalt	Bugfixes

Über 40 Verbesserungen listet der Infotext des Herstellers für Patch 1.1 auf. Fast alle fangen dabei mit dem englischen Wort »fixed« an. Es dreht sich in diesem Falle also um einen reinen Patch, ohne neue Optionen oder Karten.

Die meisten Probleme treten nur selten und in bestimmten Situationen auf. So kam es vor, dass ein Dietrich als Waffe benutzt werden konnte, oder Ihr Alter Ego ab und zu an Treppen hängen blieb und nicht mehr weitergespielt werden konnte. Für die deutschen Spieler wurden einige Übersetzungen korrigiert.

Gothic 3 1.09



Größe	60 MByte
Inhalt	Speicherprobleme

Die **Gothic**-Entwickler müssen viel nachsitzen und haben nun immerhin schon den dritten Patch veröffentlicht. Nach den ersten beiden mit zahlreichem Flickwerk für Unstimmigkeiten und Probleme direkt im Spiel, behandelt Patch 1.09 nur ein Problem beim Speichern.

So kann es passieren, dass das Spiel beim Speichern abstürzt. Dies kommt vor allem nach längerer Spieldauer vor, was dann natürlich besonders ärgerlich ist. Für die restlichen Fehler in **Gothic 3** wird es mit Sicherheit schon bald weitere Patches geben.

El Matador 1.15



Größe	4 MByte
Inhalt	Bugfixes, Kopierschutzprobleme, Balancing

Im Abstand von rund einer Woche ist nun schon der zweite Patch für **El Matador** erschienen. Das Balancing war an einigen Stellen nicht ausgewogen, so dass diese zu schwer bzw. zu leicht zu meistern waren. Auch gab es Fehler im Scripting, welches für bestimmte Aktionen im Spiel zuständig ist.

Am wichtigsten ist jedoch die Verbesserung bei der Laufwerkskompatibilität. Bei einigen DVD-Laufwerken gab es Probleme mit dem Kopierschutz, die mit der Installation von Patch 1.15 der Vergangenheit angehören sollten.

Splinter Cell: Double Agent 1.01



Größe	24 MByte
Inhalt	Bugfixes

Meistens kommen Patches durch das Feedback der Käufer zustande, die mit Fehlern zu kämpfen haben und diese dem Hersteller melden. Im Falle von **Splinter Cell 4** kommt der Patch fast gleichzeitig mit der Veröffentlichung des Produktes. Löblich!

Hauptaugenmerk liegt bei Version 1.01 auf dem Mehrspieler-Bereich. Verbindungsabbrüche werden vermindert, Probleme bei Einladungen zu einem Spiel gefixt, und auch in der Einzelspieler-Kampagne wurde geschraubt.

Heroes of Might & Magic 5 1.04



Größe	105 MByte
Inhalt	Bugfixes, Balancing

Mit über 100 MB ziemlich stattlich, diesmal aber ohne große Neuerungen wie Editor oder Zusatzkarten, kommt Patch 1.04 zu daher. Trotzdem werden sich viele Spieler freuen, da auch ein paar nervige Ungereimtheiten ausgebessert werden. Jetzt können Vampire nicht mehr von Untoten Energie absaugen, und die Male der Ritter gelten für den ganzen Kampf.

Außerdem wurde der Editor verbessert und ein Automatik-Download eingerichtet, wenn Sie eine Karte noch nicht auf Ihrem PC haben.

AoE 3: The Warchiefs 1.01



Größe	14 MByte
Inhalt	Bugfixes, Balancing

Das Hauptprogramm läuft in Version 1.09 schon seit Längerem stabil. Mit dem Addon **The Warchiefs** haben sich ein paar neue Fehler eingeschlichen, die mit dem Patch 1.01 bekämpft werden. Einige der Karten, die man für Boni einsetzen kann, hatten falsche Werte oder stehen nun erst in späteren Entwicklungsstufen zur Verfügung. Außerdem hat man den Angriffswert der Langbogen von 2 auf 1 verringert und Bugs im Netzwerkspiel beseitigt.

Michael Erlwein

NEWS

KOLUMNE



Kommunisten-Community

Es gibt West-Spiele, die verkaufen sich wie blöde. Battlefield 2142 etwa. Das ist zwar komplex, aber leicht erlernt. Selbst Flugangsthasen beherrschen die Fahrzeuge ruckzuck. Weil Firmen wie EA eine Qualitätsicherungs-Abteilung haben, die auch Leute von der Straße an den Steuerknüppel setzt.

Und dann gibt's Ost-Spiele wie Armed Assault. Die sind störrisch, bestrafen jeden Fehler, haben eine Lernkurve wie die Eiger-Nordwand. Selbst Flashpoint-Veteranen beißen oft ins Gras. »Gut so«, denken jetzt viele Hardcore-Taktiker, »ich will diese Weichspül-Teile wie Battlefield ja gar nicht haben. Ich bin Profi, ich will in meiner Community bleiben!«

Zu kurz gedacht, finde ich. Um langfristig Erfolg zu haben, muss Armed Assault auch Otto Normalspieler ansprechen. Sonst beißt die Serie genauso schnell ins Gras!

Martin Deppe

STALKER

Neues aus Tschernobyl

Stalker setzt zum Endspurt an. Im März 2007 soll der Ego-Shooter nach unzähligen Verspätungen endlich erscheinen. Publisher THQ versucht derweil, das Interesse der leidgeprüften Fanschar mit neuen Bildern und Infos noch einmal anzuheizen. Unser Eindruck: **Stalker** sieht immer noch gut aus, als Grafikwunder geht das Actionspiel mit Elementen allerdings nicht mehr durch. Zumal es sich kommendes Jahr gegen Highlights wie **Crysis** behaupten muss (siehe Meldung weiter unten).

Die ukrainischen Entwickler von GSC Gameworld geben die Spielzeit mittlerweile mit satten 60 Stunden an, betonen aber auch den hohen Wiederspielwert: Fans sollen auch noch beim zweiten und dritten Ausflug nach Tschernobyl Neues entdecken – durch das »A-Life« genannte KI-System, das 1.000 Monster und NPCs in der riesigen Spielwelt Leben einhaucht, sowie fünf verschiedene Enden. Wer etwa ausschließlich dem roten Story-Faden folgt, keine der automatisch generierten Untermissionen absolviert und sich mit keiner der drei Fraktionen im Spiel verbündet, wird nur ein »falsches « und nicht das eigentliche Ende zu Gesicht bekommen, so die **Stalker**-Macher.



Entwickler: GSC Gameworld
Termin: März 2007

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Enttäuschende Bilder von der Front

In EAs jüngstem Weltkriegs-Shooter schlüpfen wir in die Uniform von Private Travers. Der wird vom Franzosen Eddie La Pointe begleitet, gemeinsam ballern sich die beiden durch vier Länder und fünf historische Kampagnen. Die Operationen Husky, Avalanche, Neptune, Market Garden und Varsity führen die Helden quer durch Europa. Die neuesten Bilder sind aber eher ernüchternd.

Dabei sind die Entwickler besonders stolz auf die offene Levelarchitektur. »Sobald der Spieler aus dem Flugzeug springt, liegt es in seiner Hand, wie es weitergeht. Er muss beispielsweise selbst entscheiden, an welcher Stelle er mit seinem Fallschirm landet, wie er in den Level einmarschiert und welche Taktik er anwendet«, erklärt Patrick Gilmore, der ausführende Produzent von **Medal of Honor: Airborne**. Außerdem gibt es nun zusätzliche Upgrades für die Waffen. Beispielsweise kann der Spieler bestimmen, ob er seiner Thompson-MP lieber ein größeres Magazin spendiert oder per Cutts-Mündungsbremse den Rückschlag abmildert.



Entwickler: Electronic Arts | Termin: 1. Quartal 2007

CRYSIS

Alien-Invasion verschoben

Publisher Electronic Arts hat **Crysis** aufs Geschäftsjahr 2008 verschoben, das bei EA im April 2007 beginnt. Mit einer Veröffentlichung des Ego-Shooters ist also frühestens im Frühjahr kommenden Jahres zu rechnen. In einem Fan-Forum begründete Community-Manager Alexander Marschal den Schritt damit, dass man das Spiel erst dann veröffentlichen wolle, wenn sowohl EA als auch Entwickler Crytek mit der Qualität zufrieden sind. Weitere Verschiebungen seien nach derzeitigem Stand allerdings nicht zu befürchten, so Marschal: »Wir geben unser Möglichstes, um **Crysis** termingerecht fertig zu bekommen, und nach dem derzeitigen Status sieht es auch sehr gut aus.«

Entw.: Crytek | Termin: 2. Quartal 2007

SPEEDBALL 2

Remake des Klassikers

Frogster legt das legendäre Brutalo-Sportspiel der Bitmap Brothers neu auf. In **Speedball 2** ringen schwer gepanzerte Muskelberge mit allen Mitteln um eine Metallkugel und den Sieg. Quasi eine extreme Zukunfts-Vision von American Football. Vom Amiga-Original blieben uns vor allem das hohe Spieltempo und die Dutzende Möglichkeiten in Erinnerung, gegnerische Fighter vom Feld zu blasen. Am Spielprinzip wollen die Macher auch nicht rütteln, sondern es mit 3D-Grafik und einem erweiterten Multiplayer-Modus inklusive Internet-Liga lediglich zeitgemäß verpacken.

Entwickler: Frogster
Termin: Sommer 2007



UFO EXTRATERRESTRIALS

UFO-Klon kommt später

Wie die Macher von Tri Sinergy verlauten lassen, wurde der Release von **UFO Extraterrestrials** auf Februar 2007 verschoben. Das Spiel ist ein Quasi-Nachfolger der Rundentaktik-Klassiker **UFO** und **XCOM** und soll ein ähnliches Spielgefühl bieten. Als Kommandant einer futuristischen Kampfeinheit schlagen wir uns mit außerirdischen Invasoren herum, erforschen deren Waffen und verbessern so die Ausrüstung unserer eigenen Truppe. In den rundenbasierten Gefechten steuern wir neben einfachem Fußvolk auch Panzer, leichte Fahrzeuge und fliegende Einheiten. Das Spiel soll zudem Schmankerl wie eine komplett zerstörbare 3D-Umgebung bieten.

Termin: Februar 2007
Entwickler: Tri Synergy

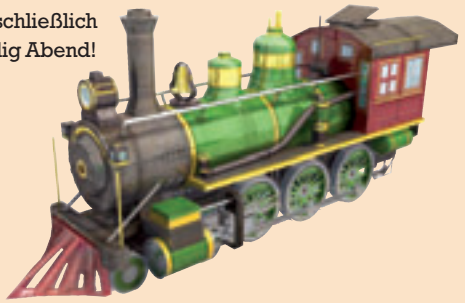


RAILROADS

Märklin-Eisenbahn zu gewinnen!

Auf unserer Webseite **www.cynamite.de** können Sie Einsteiger-Komplettsets des Modellbahnherstellers **Märklin** und Exemplare der neuesten Wirtschaftssimulation **Sid Meier's Railroads** gewinnen. Dazu müssen Sie eine der Quizfragen rund um die Eisenbahngeschichte beantworten, die je nach Themenwoche einen anderen Schwerpunkt behandeln.

Interessante Hintergrunddetails dazu stellt das Portal **wissen.de** bereit. Altmeister Sid Meier wird auf der Gewinnspielseite die Teilnehmer per Videobotschaft auf das jeweilige Thema einstimmen. Jeden Tag haben Spieler wieder die Chance auf einen der Gewinne – bis einschließlich Heilig Abend!





LESER-CHARTS

1 NEU **GOTHIC 3**



Entwickler Piranha Bytes
Publisher Jowood

Die Verkaufsversion des lang ersehnten Rollenspiel-Epos ist ungenießbar wie eine halbaufgetaute **Tiefkühlpizza**. Scheinbar stört's nicht weiter, und so stürmt Gothic 3 diesen Monat von Null an die Spitze der PC-PowerPlay-Charts.

2 NEU **C&C GENERÄLE**



Entwickler Electronic Arts Publisher Electronic Arts

Beim chinesischen Panzergeneral gibt's als Snack mal wieder stählerne **Frühlingsrollen**. Kein Wunder, dass der asketische Stratege so selten Gäste hat.

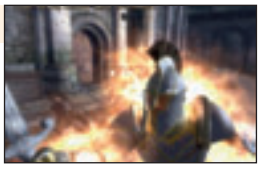
3 (3) **FAR CRY (DT.)**



Entwickler Crytek Publisher Ubisoft

Jack Carver isst seine **Buletten** in der deutschen Version gut durchgebraten. Für blutige Fleischfladen gab's keine Jugendfreigabe von der USK.

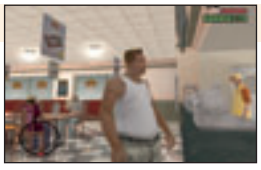
4 (9) **OBLIVION**



Entwickler Bethesda Publisher Take 2

Fast-Food à la Oblivion: In intensiven und spannenden Kämpfen verarbeiten wir Horden von Fantasy-Viechern zu frischem **Schaschlik**.

5 (6) **GTA SAN ANDREAS**



Entwickler Rockstar Publisher Take 2

In the Ghetto ... wurd' ich dick und fetto: **Pommes** statt Push-Ups lassen den Nachwuchs-Gangsta Carl Johnson zum unförmigen Fettklops mutieren.

6 (4) **CALL OF DUTY 2**



Entwickler Infinity Ward Publisher Activision

Gott sei Dank haben die Amis den Zweiten Weltkrieg gewonnen, denn im Gepäck der GIs kamen Coca-Cola und **Schokoriegel** nach Deutschland.

7 NEU **BATTLEFIELD 2**



Entwickler Dice Publisher Electronic Arts

Die fiesen Turbanträger der MEC kämpfen nicht für Allah oder Erdöl. Vielmehr wehren sie sich gegen die geplante **Döner**-Gammelfleischverordnung.

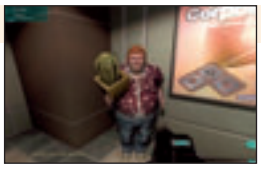
8 (1) **COMPANY OF HEROES**



Entwickler Relic Publisher THQ

Den **Hamburger**-Hill müssen wir in Company of Heroes zwar nicht erobern. Weil der in Vietnam liegt. Zu kämpfen gibt's trotzdem genug!

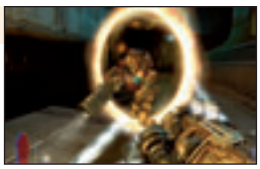
9 NEU **FEAR**



Entwickler Monolith Publisher Vivendi

Dem fetten Programmierer Norton Mapes passt sein »RTFM«-Gürtel nicht mehr. Er hat während der Nachtschicht mal wieder zu viele **Kartoffelchips** verdrückt.

10 NEU **PREY**



Entwickler Human Head Publisher Take 2

Einzelkämpfer Tommy hat die Alien-Fabrik für Menschenfleisch-**Big Mäcs** demoliert. Was wohl der Restaurantleiter vom Space-McDonald's dazu sagt?

Quelle: Online-Hitlisten. Machen Sie mit auf www.cynamite.de im Charts-Menü unter Leserwertungen.

TITAN QUEST

ADDON KOMMT!

Immortal Throne wird das Erweiterungspack zu Iron Lores mythologischem **Diablo**-Killer heißen. Von Publisher THQ gab's noch keine weiteren Informationen. Dafür steht im amerikanischen Fachmagazin PC Gamer, dass das Addon rund 15 Stunden zusätzliche Spieldauer, 30 neue Hauptquests und 20 frische Monster bringen soll. Zudem können unsere Helden eine neue Meisterschaft namens Dream Mastery (Traumbeherrschung) erlernen, die acht zusätzliche Klassen ins Spiel bringt.

Termin: 1. Quartal 2007
Entwickler: Iron Lore

UND DIE SUPERZAHL IST ...

Um diesen Wert ist der der Absatz von PC-Spielen in Deutschland im abgelaufenen Quartal gewachsen. Der Umsatz stieg um »nur« 2,1 Prozent. Geiz ist wohl immer noch geil ...

5,9 %

WORLD CYBER GAMES 2006

WIR SIND WELTMEISTER!

Daniel Schellhase rettete nachträglich die Ehre der Fußballnation Deutschland – wenigstens virtuell. Der Gelsenkirchener setzte sich nämlich im Finale der World Cyber Games mit 3:1 gegen seinen rumänischen Kontrahenten durch und sicherte sich so die Goldmedaille im **FIFA 06**-Wettbewerb.

Eine zweite Medaille heimste Karsten Hager ein, der sich im **Warhammer 40k: Dawn of War**-Wettbewerb den dritten Rang sichern konnte. Kleiner Trost für Klinsmänner: WCG-Gastgeber und Fußballweltmeister Italien konnte bei den World Cyber Games 2006 keine einzige Medaille ergattern.

SAG BLOSS ...



TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Happy Birthday, Lara!

Zurück zu den Wurzeln: Eidos kündigt mit **Tomb Raider Anniversary** eine Neuauflage des ersten Croft-Abenteuers mit zeitgemäßer Technik an. Dabei soll eine aufgebohrte Version der Engine von **Tomb Raider Legend** zum Einsatz kommen.

Dazu Kathryn Clements, Senior Brand Manager bei Eidos: »Im Laufe der Jahre haben uns tausende von Anfragen erreicht, das erste **Tomb Raider**-Spiel zu modernisieren und neu aufzulegen. Wir sind allerdings noch einen Schritt weiter gegangen: Wir haben die Story von damals verwendet und mit **Anniversary** eine völlig neue Version des Spiels entwickelt«. Da sind wir aber gespannt ...

Termin: 2007 | Entwickler: Crystal Dynamics



WORLD OF DARKNESS

Online und Pen & Paper verschmelzen

Die **Eve Online**-Macher von CCP haben den alt eingesessenen Brettspiel-Spezialisten White Wolf Publishing gekauft. Die amerikanische White-Wolf-Mannschaft soll aus dem Weltraum-RPG Sammelkartenspiele, Romane und klassische Pen&Paper-Ableger zaubern, während die Isländer von CCP die Lizenzen der neu erstandenen Tochtergesellschaft zu Online-Rollenspielen verarbeiten wollen. White Wolf ist unter anderem für das **World of Darkness**-Universum bekannt, dem beispielsweise die **Werwolf**- und die **Vampire**-Serie entspringen. Letztere brachte vor zwei Jahren den fantastischen Shooter-Mix **Vampire: Die Maskerade – Bloodlines** auf unsere Bildschirme.

KURZ UND KNACKIG

Sacred 2: Termin steht fest

Der Action-Rollenspiel-Nachfolger zum Millionenseller Sacred kommt im Oktober 2007.

Juiced 2 kommt!

Details gibt's zwar noch keine, allerdings ist sicher, dass THQ an einem Nachfolger zum Action-Rennspiel Juiced arbeiten lässt. Das hat der Publisher im Gespräch mit Analysten und Investoren jedenfalls bekannt gegeben.

10tacle fährt Ferrari

Der Darmstädter Publisher 10tacle kündigt ein neues Rennspiel mit offizieller Ferrari-Lizenz an. Entwickelt wird das (bislang namenlose) Teil von Blimey, einem Team, das vorwiegend aus Ex-Simbin-Mitarbeitern besteht.

Windows Vista ist fertig

Microsoft hat die Entwicklung des neuen Betriebssystems Windows Vista abgeschlossen. Am 30. Januar startet der Verkauf. Siehe dazu auch Seite 155.

Atari macht Gewinn

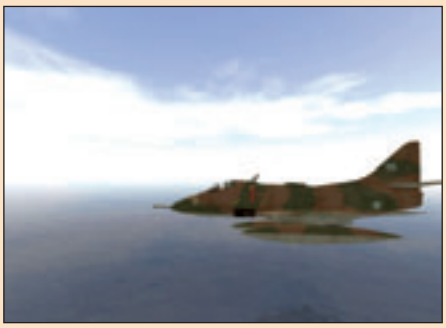
Atari scheint vorerst aus dem Gröbsten heraus zu sein. Laut Finanzbericht erzielte das Unternehmen im letzten Geschäftsquartal einen Nettogewinn von 300.000 Dollar. Im selben Zeitraum mussten die Ataris 2005 noch einen Verlust von 25,2 Millionen Dollar hinnehmen.



JET THUNDER

Trägeroperationen vor den Falklandinseln

Es gibt mal wieder Neues von der »hausgemachten« Jet-Simulation, an der Hobby-Entwickler in Brasilien, Argentinien und England parallel arbeiten. Auf der offiziellen Website gibt's neue Bilder einer A-4 Skyhawk, die auf dem argentinischen Träger »25 de Mayo« landet. Zudem haben die Entwickler ein erstes Luftkampfvideo auf Youtube.com veröffentlicht, das einen Ausblick auf das HUD (Head Up Display) des britischen Sea Harrier liefert.





Auch nach drei Jahren Entwicklung hat die Falkland-Simulation noch immer keinen Publisher. Wann und auf welchem Vertriebsweg **Jet Thunder** erscheinen wird, steht also noch in den Sternen.

Termin: noch nicht bekannt
Entwickler: Thunderworks

RATATOUILLE

Gourmet-Nager

Von THQ kommt das Spiel zum nächsten Pixar-Film **Ratatouille**. Hauptfigur ist die Ratte Remy. Die lebt in einem Pariser Nobel-Restaurant und hat keine Lust mehr, ständig Abfälle zu fressen. Im Spiel schlüpfen wir in Remys grauen Pelz und müssen zahlreiche Minispielchen und Hüpfeinlagen meistern, in denen der Ratten-Gourmet Delikatessen stibitzt oder selber den Kochlöffel schwingt.

Termin: August 2007
Entwickler: Heavy Iron

TRACKMANIA UNITED

Das Rennspiel für Bastler, Sammler und Tauscher

In **Trackmania United** ist der Name Programm. Grafiksets, Wagen und Strecken aller bisher veröffentlichten Teile gibt's hier in einem Komplettpaket – um zusätzliche Inhalte erweitert. Damit gibt Ihnen der französische Entwickler Nadeo ein extrem umfangreiches Renn- und Puzzlespiel mit einem riesengroßen Baukasten in die Hand. Der Clou: Dank eingebautem Peer-to-Peer-Netzwerk stehen Ihre selbst gebauten Strecken und Fahrzeuge automatisch allen Spielern weltweit zur Verfügung. Kein Durchforsten von Fanseiten mehr – Downloads und deren Bewertungen durch andere Spieler gibt's direkt übers Hauptmenü.

Wir sind mit einer frühen Version in der grafischen Umgebung von **Trackmania Nations** probegefahren. Besonders angetan hat es uns dabei der Spielmodus »Plattform«, in dem wir auf extrem wirren Pisten den Überblick behalten und ans Ziel gelangen müssen. Die normalen Rennen sind vor allem im Mehrspielermodus eine Mordsgaudi. Mit **Trackmania United** dürften alle Fans der Serie auf ihre Kosten kommen.

Termin: Dezember 2006 | Entwickler: Nadeo





Verkaufs-Charts



1	NEU		GOTHIC 3
2	NEU		DIE SIMS 2: HAUSTIERE
3	NEU		ANNO 1701
4	NEU		BATTLEFIELD 2142
5	NEU		GUILD WARS: NIGHTFALL
6	▼	(2)	FIFA 07
7	NEU		GOTHIC 3 COLLECTOR'S ED.
8	NEU		PRO EVOLUTION SOCCER 6
9	NEU		FLIGHT SIM. X STANDARD
10	NEU		WARHAMMER 40K: DARK CR.

Verkaufscharts Oktober 2006 von Media Control

DAWN OF MAGIC

Zauberhaftes Russland

Koch Media bringt eines der aktuell erfolgreichsten Spiele Russlands nach Deutschland. Im Land des Borscht heißt der **Diablo**-Klon **Blood Magic**, hierzulande wird er unter dem weniger martialischen Namen **Dawn of Magic** erscheinen. Als Zauberlehrling bedienen wir uns aus einem umfangreichen Arsenal mit zwölf Magieschulen und entscheiden uns zudem, ob wir als guter Zauberer die Welt retten, oder sie als fieser Magier vernichten wollen. Neben der Kampagne gibt's einen Mehrspielerpart, in dem 16 Adepten im Netz gemeinsam zur magischen Monsterhatz blasen können.



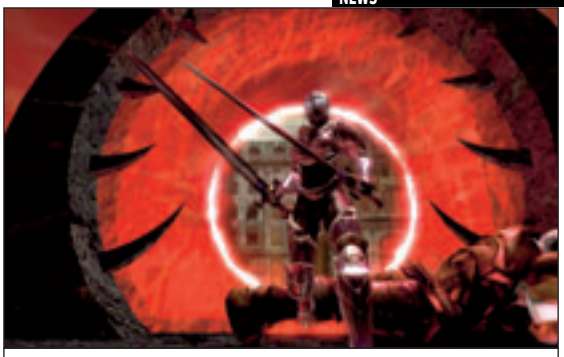
Termin: 1. Quartal 2007
Entwickler: Sky Fallen

FLOP-NEWS

DIE SIMS 2: WEIHNACHTS-ACCESSOIRES

Nepp unterm Christbaum

Einige **Sims 2**-Erweiterungen sind richtig klasse (Stichwort: **Haustiere**). Andere hingegen riechen verdächtig nach Abzocke. Die jüngste Zusatz-CD für **Die Sims 2** riecht nicht nur danach, sie stinkt förmlich zum Himmel. Unter dem Titel **Weihnachtszeit-Accessoires** gibt's für stolze 15 Euro 40 Gegenstände des 2005er-**Weihnachtspack** plus – halten Sie sich fest – 20 neue Items. Macht also 75 Cent pro neuem Objekt. Bleibt nur noch die vorweihnachtliche Frage: Braucht ihr das Geld wirklich so dringend, liebe EA-ler?
Termin: erhältlich | Entwickler: Maxis



In der Medien-Datenbank der Fanseite Hellgate.net hat Entwickler Flagship sechs neue Bilder sowie frische Videos zum Action-Rollenspiel **Hellgate London** veröffentlicht.
Termin: 2007 | Entwickler: Flagship

WOHNWAGEN PARK

Wusel-Prolls

Ausgerechnet aus der noblen Schweiz kommt das Aufbauspiel zum gesellschaftlichen Abstieg. Als Manager eines Wohnwagenparks müssen wir eine Low-Budget-Anlage schaffen, in der sich »oft betrunkene und stets abgebrannte« Prolomieter wohl fühlen.
Termin: 30. Nov. 2006 | Entw.: Incagold

EUROPÄISCHER VERBAND DER SPIELEENTWICKLER GEGRÜNDET

Gemeinsam sind wir stark

»Die Zeiten rasanter Globalisierung bedeuten für die europäische Spielindustrie bemerkenswerte Erfolge, aber auch große Herausforderungen«, so der Chairman Fred Hasson von der frisch gebackenen EGDF (European Game Developers Federation). Die EGDF-Mitglieder sind der Meinung, dass Europa schnell reagieren müsse, um im Rennen zu bleiben, insbesondere müssten Fertigkeiten ausgebildet und die technologische Forschung und Entwicklung unterstützt werden. Die EGDF hat seinen Hauptsitz im schwedischen Malmö und vertritt 500 Entwickler aus zehn europäischen Ländern.

GEWINNSPIEL

Filmtitel ausdenken und Preis gewinnen!

Das KINO MOGUL-Gewinnspiel – präsentiert von Comport Interactive und Kinopolis

Lust auf Kino? Dann machen Sie einfach beim Gewinnspiel zu Kino Mogul mit!

Platz 1: 1x Vollversion Kino Mogul
2x Freikarten fürs Kinopolis
1x DVD-Filmpaket mit Superman Returns, Fluch der Karibik 2, The Fast and the Furious: Tokyo Drift

Platz 2-5: 1x Vollversion Kino Mogul, 2 Freikarten fürs Kinopolis

Platz 6-20: 1x Vollversion Kino Mogul

Wenn Sie einen der Preise abstauben wollen, müssen Sie aber auch was dafür tun: Die Entwickler von Kino Mogul suchen abgefahrene Filmtitel plus kurzer Beschreibung, die sie ins Spiel einbauen.

Beispiel: The Governator – Arnie hat die Wiederwahl vergeigt und mutiert zum Demokraten-Django.

Ihre Vorschläge mailen Sie bitte an **gewinnspiel@donkey-games.de**.

Die Filmtitel der Gewinner kommen ins Spiel, die Gewinner selbst werden in den Credits von Spiel und Handbuch aufgeführt. Also Namen und Postadresse nicht vergessen! Einsendeschluss ist der **11. Dezember 2006**, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Kino Mogul ist eine klassische Wirtschaftssimulation im Comiclook. Sie bauen Ihr Kino-Imperium auf und aus, mieten Filme an (über 300 Titel aus zehn Genres), jonglieren mit Ihren Finanzen – immer auf der Jagd nach dem nächsten Blockbuster.

KINOPOLIS
Mehr Kino geht nicht

comport interactive

STAR TREK LEGACY

Landung verschoben

Bethesdas Weltraumstrategietitel erscheint wohl doch etwas später als geplant. Amazon.com nennt mittlerweile den 7. Dezember als Release-Termin. Ob der eingehalten werden kann, ist fraglich, denn bis Redaktionsschluss gab's noch nicht einmal eine Preview-Version des jüngsten **Star Trek**-Spiels. Sicher ist, dass alle fünf Captains der TV-Serien (Kirk, Picard, Sisko, Janeway und Archer) dabei sind und von den Original-Schauspielern gesprochen werden. Die Auswahl an Schiffen ist riesig: Wir sollen über 60 Raumfahrzeuge aus allen Trek-Epochen kontrollieren können. Die steuern wir auf



strategischer und taktischer Ebene, während wir einer linearen Story folgen, die uns durch alle **Star Trek**-Zeitalter führt.

Termin: 7. Dezember 2006
Entwickler: Bethesda

TERMIN-KALENDER



RAYMAN RAVING RABBIDS

Die armen putzigen Hasen: Statt friedlich mit ihnen zusammen zu leben, werden wir sie ab Dezember reihenweise umnieten. Wahhhh! **neu**



CRYSIS

Crytek gönnt sich eine Extrazeit. Deshalb verschiebt sich Crysis, ein genaueres offizielles Datum als »2007« gibt's nicht. **verschoben**



ARTHUR UND DIE MINIMOYS

Da hat Luc Besson sich wieder was Feines ausgedacht: Dieses Action-Adventure basiert auf dem gleichnamigen Film des Starregisseurs. **neu**

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	POTENZIAL
	A VAMPYRE STORY	Adventure	Autumn Moon	4. Quartal 2007	–
NEU!	A. CHRISTIE: MORD IM ORIENT-EXPR.	Adventure	AWE Games	Dezember 2006	–
NEU!	ARTHUR UND DIE MINIMOYS	Action-Adventure	Etranges Libellules	18. Januar 2007	–
	BATTLESTATIONS MIDWAY	Actionspiel	Mithis	1. Quartal 2007	–
	BIOSHOCK	Ego-Shooter	Irrational Games	2007	HERVORRAGEND
NEU!	BOUNTY BAY ONLINE	Online-Rollenspiel	Suzhou Snail	2007	–
	BROTHERS IN ARMS 3	Taktik-Shooter	Gearbox	2007	–
	COMMAND & CONQUER 3	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	Frühjahr 2007	–
	CHRONICLES OF SPELLBORN	Rollenspiel	Spellborn	1. Quartal 2007	GUT
	CRYSIS	Ego-Shooter	Crytek	2007	SEHR GUT
	DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG	Rollenspiel	Radon Labs	4. Quartal 2007	GUT
	DER HERR DER RINGE ONLINE	Online-Rollenspiel	Turbine Entertainment	1. Quartal 2007	GUT
	DIE SIEDLER 6	Aufbau-Strategie	Blue Byte	Sommer 2007	SEHR GUT
	DUKE NUKEM FOREVER	Ego-Shooter	3D Realms	when it's done	–
	ELVEON	Actionspiel	10tacle Slovakia	3. Quartal 2007	SEHR GUT
	FIELD OPS	Action-Taktik	Digital Reality	Februar 2007	–
NEU!	FRONTLINES: FUEL OF WAR	Ego-Shooter	KAOS Studios	2007	–
	GROTESQUE	Rollenspiel	Silent Dreams	1. Quartal 2007	GUT
	HALF-LIFE 2: EPISODE 2	Ego-Shooter-Addon	Valve Software	1. Quartal 2007	–
	HAZE	Ego-Shooter	Free Radical Design	1. Quartal 2007	–
	HELLGATE LONDON	Action-Rollenspiel	Flagship	2007	SEHR GUT
	HUXLEY	Online-Shooter	Webzen	2007	–
NEU!	IL-2 STURMOVIK: 1946	Flugsimulation	Maddox Games	7. Dezember 2006	–
	INFERNAL	Actionspiel	Metropolis	Dezember 2006	GUT
	JACK KEANE	Adventure	Deck 13	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	LOKI	Action-Rollenspiel	Cyanide	1. Quartal 2007	–
	MAELSTROM	Echtzeit-Strategie	KD Labs	Februar 2007	GUT
	MAGE KNIGHT: APOCALYPSE	Action-Rollenspiel	IS Games	1. Quartal 2007	GUT
	OPERATION FLASHPOINT 2	Taktik-Shooter	Codemasters	2007	–
NEU!	OVERCLOCKED	Adventure	House of Tales	April 2007	–

Auf diesen Seiten erfahren Sie die aktuellen Erscheinungstermine der wichtigsten PC-Spiele. Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit; alle Termine basieren auf den Herstellerangaben zum Redaktionschluss.



FRONTLINES: FUEL OF WAR

In der Zukunft tobt der Kampf um Ressourcen – in Frontlines mit Soldaten, deren Charakterentwicklung der von Rollenspielen ähnelt. **neu**



WOW: THE BURNING CRUSADE

Erst verschoben, jetzt eine Terminbestätigung – ab dem 16. Januar sollen sich alle WoW-Jünger in den Outlands tummeln können. **bestätigt**

PREVIEW-REGELN

Spiele, die wir selbst ausführlich anspielen können oder zu denen uns ausreichend Material zur Verfügung gestellt wurde, bekommen von uns eine Potenzial-Einschätzung. Sind die Informationen von Hersteller und Entwickler nicht ausreichend, vergeben wir grundsätzlich keine Einschätzung.

Angespielt

NEU! Neuzugang

Angesehen/ Präsentation

Erscheint in den nächsten zwei Monaten

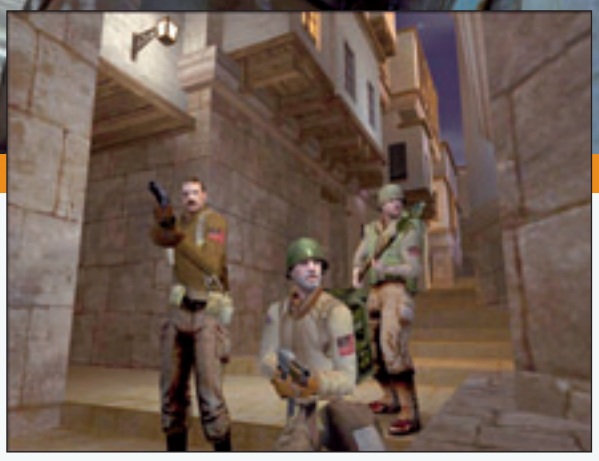
STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	POTENZIAL
	PARABELLUM	Multiplayer-Shooter	Acony	2007	–
	QUAKE WARS	Multiplayer-Shooter	Splash Damage	Frühjahr 2007	HERVORRAGEND
	RAINBOW SIX VEGAS	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	30. November 2006	–
NEU!	RAYMAN RAVING RABBIDS	Actionspiel	Ubisoft Montpellier	7. Dezember 2006	–
	RESIDENT EVIL 4	Ego-Shooter	Capcom	2007	–
	SACRED 2	Action-Rollenspiel	Ascaron	Oktober 2007	SEHR GUT
	SEGA RALLY 3	Rennspiel	Sega Driving Studio	2007	–
	SHADOWRUN	Online-Shooter	FASA Studio	2007	–
	SILENT HUNTER 4	U-Boot-Simulation	Ubisoft	Frühjahr 2007	–
	SILVERFALL	Action-Rollenspiel	Monte Cristo	Dezember 2006	SEHR GUT
	SIMON THE SORCERER 4	Adventure	Silver Style	Februar 2007	SEHR GUT
	SPORE	Strategiespiel	Electronic Arts	2007	SEHR GUT
	STALKER	Ego-Shooter	GSC Gameworld	1. Quartal 2007	SEHR GUT
NEU!	STAR TREK LEGACY	Echtzeit-Strategie	Bethesda	7. Dezember 2006	–
	STRANGLEHOLD	Actionspiel	Midway Studios	1. Quartal 2007	GUT
	SUPREME COMMANDER	Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	TABULA RASA	Online-Rollenspiel	Destination Games	nicht bekannt	SEHR GUT
	TEAM FORTRESS 2	Taktik-Shooter	Valve Software	1. Quartal 2007	–
	TEST DRIVE UNLIMITED	Rennspiel	Eden Games	Februar 2007	GUT
	THE ABBEY	Adventure	Alcachofa Soft	3. Quartal 2007	–
	THE WITCHER	Rollenspiel	CD Projekt	Sommer 2007	SEHR GUT
	THEATRE OF WAR	Echtzeit-Taktik	Maddox Games	1. Quartal 2007	–
	TIMESHIFT	Ego-Shooter	Saber Interactive	1. Quartal 2007	SEHR GUT
NEU!	TRACKMANIA UNITED	Rennspiel	Nadeo	Februar 2007	SEHR GUT
	TWO WORLDS	Rollenspiel	Reality Pump	7. März 2007	SEHR GUT
	UT 2007	Ego-Shooter	Epic Games	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	WAR FRONT	Echtzeit-Strategie	Digital Reality	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	WARHAMMER ONLINE	Online-Rollenspiel	Mythic Entertainment	2007	SEHR GUT
	WORLD IN CONFLICT	Echtzeit-Strategie	Massive Entertainment	Sommer 2007	SEHR GUT
	WOW: THE BURNING CRUSADE	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	16. Januar 2007	HERVORRAGEND

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

VIDEO

EXKLUSIV BILDER

Deckung, Battlefield! Hier kommt dein ärgster Feind! Mit der Technik von Doom 3, den abgedrehten Alien-Waffen aus Quake und den Schlachten von Wolfenstein: Enemy Territory.



DER VORGÄNGER

Wolfenstein: Enemy Territory war ursprünglich als Multiplayer-Erweiterung für den Weltkriegs-Shooter geplant, erschien 2003 aber schließlich kostenlos als eigenständiges Spiel. Wenn das erste **Enemy Territory** auch mittlerweile technisch veraltet ist und nicht mit Fahrzeugen aufwarten kann, begeistert es doch bis heute etwa 150.000 treue Anhänger. Kein Wunder, die grundsätzliche Spielmechanik funktioniert genauso gut wie bei **Quake Wars**.

Ausprobieren lohnt sich! Einfach herunterladen (beispielsweise von **www.planetwolfenstein.com**) und loslegen.

FAKTEN

Genre	Multiplayer-Shooter
Entwickler	Splash Damage
Version	Alpha
Termin	Frühjahr 2007

CYNAMITE.DE
- Interview mit dem Chef-Entwickler
- Redaktionell kommentiertes Strogg-Video

Raten Sie mal, welcher Shooter nach den beiden **Half-Life** und der **Battlefield**-Serie die meisten Spieler ins Internet lockt! **Unreal Tournament 2004**? Falsch. **Quake 3**? Knapp daneben. **Wolfenstein: Enemy Territory** rangiert mit zirka 10.000 Zockern zu jeder Tageszeit auf Rang drei der Hitliste. Nun soll der Nachfolger die Konkurrenz von **Battlefield** auf die Plätze verweisen. Nach unserem Exklusiv-Besuch in den Büros der Londoner Entwickler sind wir überzeugt: Die Chancen dafür stehen verdammt gut.

Von Fans für Fans

Paul Wedgwood hat sein Hobby zum Beruf gemacht. Der Chef empfängt uns breit grinsend im Londoner Hauptquartier von Splash Damage, dem Entwicklerstudio, das er vor fünf Jahren zusammen mit einer Handvoll Kumpels aus der Shooter- und Modding-Szene gegründet hat.

Dass er im Herzen Zocker geblieben ist, merken wir schon, als er sich mit seinem Spitznamen »Locki« vorstellt. Und daran, wie begeistert er uns den Werdegang der Truppe erzählt. Wie sie damals im Clan unterwegs waren, wie sie Level-Editoren für sich entdeckt und mit der **Quake 3**-Mod **Fortress** ihr Gesellenstück abgeliefert haben. Und dann gleich der Meisterbrief: Für id Software, die Actiongötter, **Wolfenstein: Enemy Territory** entwickeln. Der Multiplayer-Ableger wurde schließlich kostenlos veröffentlicht und begeistert bis heute eine eingeschworene Anhängerschar – mehr dazu auf der gegenüberliegenden Seite.

Wolfenstein mit Vehikeln

Jetzt also **Quake Wars**. Dass das erneut den Untertitel **Enemy Territory** trägt, kommt nicht von ungefähr: Der Multiplayer-Shooter spielt sich genauso temporeich und spannend wie der Vorgänger. Nur eben mit Fahrzeugen und Hubschraubern. Und die Fieslinge stellen die außerirdischen Strogg statt die Deutschen. Abgesehen davon fühlen wir uns schon in den ersten Minuten heimisch in **Quake Wars**, das wir vor Ort zusammen mit den Entwicklern daddeln.

Das fängt bei der Warmup-Runde an, in der wir Gelegenheit haben, das Spielfeld zu erkunden. Zunächst geht es auf der bekannten Karte Valley zur Sache, auf der wir uns bereits auf der Games Convention in Leipzig austoben durften. Wir schlüpfen in die Kampfstiefel eines Science-Fiction-Soldaten der irdischen GDF, der Global Defence Force. Auftrag: Die Alien-Invasoren der Strogg zurückschlagen und ihren Generator in die Luft jagen, der ein Wasserreservoir vergiftet.

Immer schön der Reihe nach

Wie beim alten **Enemy Territory** müssen wir vor der Entscheidungsschlacht allerdings erst eine ganze Reihe Sekundärziele absolvieren. Im Tal soll unser Team beispielsweise zuerst eine zerstörte Brücke wieder aufbauen, damit der Vorstoß ins Rollen kommt. Hier bewährt sich der Pionier, eine der fünf Klassen pro Seite. Während der Rest der Mannschaft sein Möglichstes tut, den Techniker zu schützen, robbt der im Kugelhagel zum Schlüsselpunkt, zückt seinen Schraubenzieher und montiert drauflos; quälend langsam nähert sich der Fortschrittsbalken dem Abschluss.

Wir versuchen unser Glück währenddessen in der Rolle eines Field Ops. Der steht zwar auch im Nah-



Doofe Idee: Angesichts eines **Titan-Kampfroboters** in den Transporter klettern.

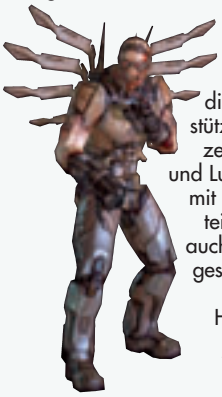
DIE KLASSEN: **STROGG**

Infiltrator



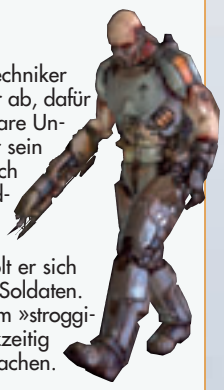
»Hinterhältig« beschreibt den Infiltrator wohl am besten. Er kann sich per Teleport-Werkzeug an sonst unzugängliche Stellen beamen und von dort aus mit seiner Railgun fröhlich Scharfschütze spielen oder per Tarneinrichtung hinter die feindlichen Linien schleichen. Mit Radaranlagen und Spähdrohnen fungiert er auch als Aufklärer.

Oppressor



Eine Mischklasse, die sowohl als Unterstützer mit Rail-Haubitzen, Plasma-Artillerie und Luftschlägen punktet, mit ihrem mobilen Verteidigungsschild aber auch an der Front gern gesehen ist. Allerdings lässt ihre Plasma-Handwaffe im Nahkampf den nötigen Wumms vermissen.

Techniker



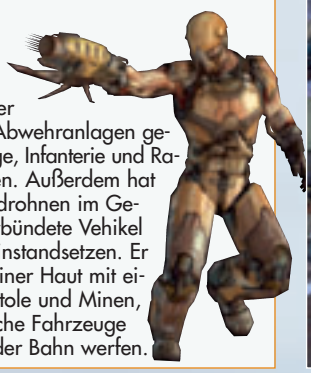
Im Kampf gibt der Techniker keine allzu gute Figur ab, dafür leistet er unverzichtbare Unterstützungsarbeit für sein Team. Er kann nämlich Munition und Gesundheit seiner Kameraden wieder auffüllen. Die Energie dafür holt er sich von gefallenen GDF-Soldaten. Die kann er außerdem »stroggifizieren« und so kurzzeitig zum Spawn-Punkt machen.

Aggressor



Das Frontschwein der Strogg kann eine ganze Reihe schlagkräftiger Waffen einsetzen, allen voran den Raketenwerfer, und ist dazu noch schwer gepanzert. Außerdem ist er der einzige, der mit seinen Sprengladungen größere Einrichtungen wie Spawn-Punkte oder Missionsziele wie die GDF-Laboratorien zerstören kann.

Constructor



Wie der Name vermuten lässt, kann der Constructor Abwehranlagen gegen Fahrzeuge, Infanterie und Raketen errichten. Außerdem hat er Reparaturdrohnen im Gepäck, die verbündete Vehikel automatisch instandsetzen. Er wehrt sich seiner Haut mit einer Nagelpistole und Minen, die gegnerische Fahrzeuge einfach aus der Bahn werfen.



Undankbare Aufgabe: Im Getümmel als **Pionier** (rechts) reparieren.

kampf seinen Mann, am wohlsten fühlt er sich aber in der zweiten Reihe. Denn dort punktet er mit seinen Langstreckenwaffen. Mit einem Bauwerkzeug kann der Field Ops an bestimmten Positionen Artilleriestellungen errichten, die er dann per Fernglas aufs Ziel ausrichtet. Ein Knopfdruck, und Sperrfeuer hagelt auf die Angriffsrouten der Strogg nieder. Ein beeindruckendes Feuerwerk!

Turm statt Türmen

Als die Brücke schließlich steht, versuchen wir uns selbst als Pionier. Jetzt muss unsere Mannschaft nämlich einen gepanzerten Transporter, den MCP (Mobile Command Post), durch einen Tunnel zum ersten Außenposten der Strogg eskortieren. Wir sind dafür verantwortlich, das Ding mit unserem Reparaturwerkzeug in Gang zu halten. Denn natürlich konzentriert das feindliche Team seine Angriffe auf unseren MCP. Um nebenher auch noch ein paar Abschüsse zu sammeln, stellen wir in den Feuerpausen Verteidigungstürme auf, die automatisch gegnerische Infanterie und Fahrzeuge unter Beschuss nehmen.

An unserer Seite: Sturmsoldaten, die mit ihren Raketenwerfern die Bahn frei halten. Covert- Ops-



Die Strogg-Wummen glänzen mit tollen **Spezialeffekten** – und ziehen Gegner an.



Um diese **Kuppeln** entbrennt auf der Karte »Arch« der Kampf zwischen Strogg und Menschen.

Spezialisten, deren Radargeräte Widerstandsnester aufdecken, und die mit ihren Präzisionsgewehren die Gegner auf Distanz halten. Sanitäter versorgen währenddessen Verwundete oder hauchen ausgeknockten Teamkameraden wieder Leben ein.

Sim Science-Fiction

Schließlich haben wir den nächsten Meilenstein auf dem Weg zur Hauptbasis erreicht. Jetzt kommen die Vehikel ins Spiel. Am Außenposten stehen Panzer, Geländewagen und Helikopter bereit. Keine Überraschungen bei den Bodenfahrzeugen: Die Quad-Bikes bringen uns schnell von A nach B, sind aber nur leicht bewaffnet. Die Titan-Tanks haben mehr Wumms und steuern sich, wie man es von Panzern eben erwartet: schwerfällig. Im Gegensatz zu den **Battlefield**-Pendants lassen sie sich nettwerweise nicht von Straßenschildern aufhalten ...

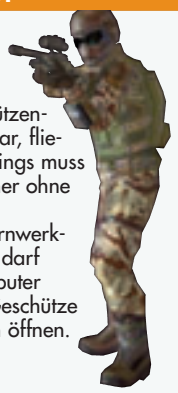
Überrascht sind wir von den beiden Hubschraubermodellen; einer zum Transport, einer für Angriffsflüge. Beide sind äußerst labil und anfangs schwer in der Luft zu halten. Wenn man den Dreh allerdings erst mal raus hat, lassen sich äußerst eindrucksvolle Manöver fliegen, weil die Maschine von



Wer dem Transporterpiloten keine weiche Landung zutraut, springt einfach ab und benutzt den **Fallschirm**.

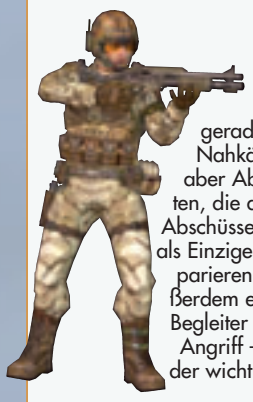
DIE KLASSEN: GDF

Covert Ops



Entspricht ziemlich genau dem Infiltrator der Strogg: Scharfschützengewehr, Fernglas, Radar, fliegende Kamera. Allerdings muss er seinen Job als Späher ohne neumodischen Kram wie Teleporter oder Tarnwerkzeug erledigen. Dafür darf er sich in Strogg-Computer hacken und so etwa Geschütze lahm legen oder Türen öffnen.

Pionier



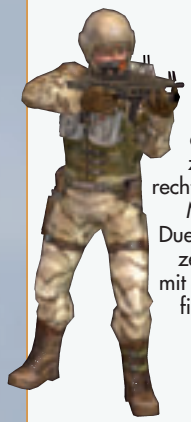
Ist mit seiner Schrotflinte nicht gerade der gefürchtetste Nahkämpfer, kann dafür aber Abwehrtürme errichten, die automatisch für ihn Abschüsse sammeln. Weil er als Einziger Fahrzeuge zu reparieren vermag, ist er außerdem ein unverzichtbarer Begleiter bei jedem Panzer-Angriff – besonders, wenn der wichtige MCP dabei ist.

Field Ops



Sozusagen der Offizier unter den GDF-Soldaten. Er ist derjenige, der Luftschläge anfordert, der Artillerie-Stellungen einrichtet und ins Ziel dirigiert; dafür muss er allerdings trotz Zielfernglas ziemlich nah ran. In seiner Freizeit versorgt er seine Teamkameraden mit Munitionspäckchen.

Medic



Der klassische Sani: Verarztet Verwundete, erweckt Gefallene wieder zum Leben – sofern er sie rechtzeitig erreicht. Mit seiner Maschinenpistole auch im Duell ein nicht zu unterschätzender Gegner. Verglichen mit seinem Pendant in Battlefield hat der Quake-Medic trotzdem einen eher undankbaren Job.

Sturmsoldat



Kann vom Maschinengewehr bis hin zum Raketenwerfer so ziemlich alle Waffen bedienen und hält auch schwerem Beschuss stand. Der Sturmsoldat führt außerdem Sprengladungen mit sich, um Strogg-Einrichtungen oder Missionsziele in die Luft zu jagen. Für Einsteiger wohl die einfachste Klasse, allerdings auch die gefährlichste.


Hinter dem Oppressor spuckt Strogg-Artillerie **Plasma** in Richtung GDF-Basis.

selbst der Bodenkontur folgt, etwa dicht über dem Hang einen Hügel empor saust. Abtauchen, ins Zielgebiet rasen, eine schnelle Kehrtwende am Hang – genial! »Ich bin ein alter Simulations-Fan«, erklärt Wedgwood »und wollte deshalb ein möglichst realitätsnahes Flugmodell. Für Neulinge werden wir wahrscheinlich noch einen optionalen Stabilisator einbauen.«

Das fliegende Auge

Für das letzte Sekundärziel ziehen wir uns die Uniform eines Covert-Ops-Kämpfers an. Die halten sich für gewöhnlich, wie oben beschrieben, eher im Hintergrund, müssen allerdings in diesem Fall ganz vorne mitmischen: Nur sie können den Schildgenerator sabotieren, der das Hauptquartier der Strogg vor Angriffen schützt. Zugute kommt uns bei dieser Aufgabe nicht nur das Scharfschützengewehr und das Feind-Radar, sondern auch eine ferngesteuerte fliegende Kamera, mit der wir unauffällig die Verteidigungspositionen auskundschaften.

Die Sabotage schließlich verläuft ähnlich simpel wie der Brückenbau am Anfang. Sobald wir in Reichweite sind, genügt ein Tastendruck, und wir hacken uns in den Generator und schalten ihn ab.

Beim finalen Ansturm auf die Basis spielen endlich einmal die gewöhnlichen Sturmsoldaten die Hauptrolle: Die sollen mit ihren Sprengladungen die Giftmaschine der Strogg in die Luft jagen. Was sie nach einigen intensiven Schusswechseln im Innern der


Eine Strogg-**Spähdrohne** kundschaftet die gegnerischen Stellungen aus.


Weil die Infanterie mit zielsuchenden Raketen bewaffnet ist, haben es **Helikopter** schwer.

Festung auch schaffen. Nicht zuletzt, weil wir mit ein paar anderen aus dem Team die Verstärkungspunkte der Gegner kontinuierlich mit Artillerie und Raketen unter Beschuss nehmen.

Bumms im Brennpunkt

Was uns von diesem Match in Erinnerung bleibt: Das Spieltempo ist **Quake**-typisch recht hoch. Angefangen bei der Geschwindigkeit der Soldaten und Fahrzeuge, über die Schussfrequenz der Waffen, bis hin zu den Feuergefechten an sich. Man stirbt schnell bei **Enemy Territory: Quake Wars**, ist aber auch genauso schnell wieder auf den Beinen, selbst wenn gerade kein Sani in der Nähe ist.

Das Missionssystem funktioniert wunderbar. Weil beide Mannschaften immer um das gleiche Ziel ringen, konzentriert sich die Action auf bestimmte Schlüsselstellen. Obwohl nur jeweils acht Kämpfer pro Team antreten (kein festes Limit; mit zukünftiger Hardware können auch mehr Spieler teilnehmen), ist oft mehr los als bei **Battlefield**, wo sich die 32 Spieler pro Seite mitunter auf der Karte verlaufen.

Dass es anders als bei **Battlefield 2** und **2142** keinen Kommandanten gibt, klingt zwar zunächst wie ein Rückschritt – wir haben den General aber zu keiner Zeit vermisst. Es kennt ohnehin jeder seine Aufgabe, die Ziele sind deutlich markiert. Mini-Missionen wie Verstärkungspunkte sprengen verteilt das Programm automatisch. Und um taktische Entscheidungen wie Artillerie-Angriffe kümmert sich jeder selbst. Das klappt reibungslos.

Wir kommen in Frieden!

Jetzt wollen wir allerdings auch einmal die andere Seite kennen lernen: die Strogg. Die scheinen nicht nur äußerlich von einem anderen Planeten zu kommen. Sie spielen sich auch völlig anders – hat man uns zumindest versprochen.

Da hätten wir den Aggressor. Der entspricht mit seinen schweren Waffen und den Plasmaladungen in etwa dem Sturmsoldaten der GDF. Dann wäre da der Constructor als Gegenstück zum Pionier. Kleiner Unterschied: Während der Pionier mit seinem Schraubenschlüssel an die Fahrzeuge ran muss, die er reparieren will, schickt der Constructor automatische Drohnen los. Auch der Infiltrator hat so ein praktisches Flugwerkzeug im Gepäck, spioniert damit allerdings gegnerische Stellungen aus. Damit er dabei nicht entdeckt wird, kann er sich außerdem kurzzeitig unsichtbar machen.

Operation gelungen ...

Die anderen beiden, Oppressor und Techniker, passen so recht in keine irdische Kategorie. Ersterer punktet sowohl im Nahkampf als auch als Aushilfs-Ingenieur und Unterstützer; er kann einen Luftschlag anfordern. Letzterer füllt die »Stroyent« genannte Energie der Strogg auf, aus der sie sowohl Munition als auch Gesundheitspunkte ziehen. Seine Spezialität: ausgeknockte Gegner als Spawn-Punkt missbrauchen. Auf die ekligen Begleitumstände gehen wir nicht näher ein; jedenfalls dienen die Leichen von GDF-Truppen nach der Operation als Wiedereinstiegspunkt für Teamkameraden.



Derart schicke **Pflanzen** waren in der von uns gespielten Version noch nicht eingebaut.



Artillerie-Feuer kündigt sich zum Glück durch lautes Heulen an. Zeit, abzuhauen!

QUAKE WARS vs BATTLEFIELD 2142





WIR KÄMPFEN ALS ...

... Erdenkrieger gegen eine Alien-Invasion oder als Strogg gegen die GDF. Dabei setzen sich die beiden Parteien inhaltlich voneinander ab.

... gesichtslose Asiaten gegen gesichtslose Europäer. Dass sich die Fraktionen kaum unterscheiden, ist eine der wenigen Schwächen.

WER NICHT LAUFEN WILL, DARF ...

... fahren, fliegen und sogar schwimmen (die GDF verfügt über Boote). Die Steuerung gestaltet sich simpel, nur die Helis fordern Feingefühl.

... fahren und fliegen. Auch Einsteiger kommen mit den Hubschraubern klar. Schade, dass die Physik-Engine gelegentlich Unsinn produziert.

BALLERN IST DOCH ÖDE, WIR ...

... reparieren als Pionier lieber beschädigte Fahrzeuge, errichten Verteidigungstürme oder spionieren mit Radar und Flugkamera.

... lassen uns zum Kommandanten wählen und dirigieren unsere Untergebenen bequem auf der Übersichtskarte in Richtung Feind.

ZUSAMMENARBEIT ZÄHLT, WEIL ...

... alle für das gleiche Ziel kämpfen. Weil jede Klasse eine Rolle spielt. Ohne Reparaturen und Verbandspäckchen gerät der Ansturm ins Stocken.

... die Mannschaft mit dem besseren Teamgeist gewinnt. Allerdings haben auch Einzelgänger Spaß, indem sie Flaggen erobern oder snipern.

... UND WAS IST DER DANK?

Wir verdienen Erfahrungspunkte, die wir in bessere Ausrüstung stecken. Allerdings werden die Punkte nach drei Partien wieder zurückgesetzt.

Wenn wir auf Ranglisten-Servern spielen, erhalten wir ständig Punkte gutgeschrieben, mit denen wir Extrawaffen dauerhaft freischalten.

IST DAS ABER HÜBSCH HIER!

Kein Wunder, ist ja auch eine stark überarbeitete Version der Doom-3-Engine. Die glänzt mit Fernsicht, HiRes-Texturen und super Effekten.

Die Entwickler haben die schicke Grafik von Battlefield 2 weiter aufgehübscht, dabei aber die Hardware-Anforderungen zurückgeschraubt.

FÜR SOLO-SPIELER ...

... gibt es Bot-Matches, allerdings keine eigene Kampagne oder Tutorials. Die Macher versprechen, dass die Bots Menschen ersetzen können.

... gibt es ziemlich clevere Bots, die endlich auch in Netzwerk-Partien mit Freunden eingeladen werden können. Allerdings keine Kampagne.

AM BESTEN FINDEN WIR ...

... das pure Tempo der Matches und dass sich alle Mann aufs gleiche Ziel stürzen. Außerdem gefallen uns die Waffen und die Spiel-Physik.

... die variantenreichen Levels und die verbesserten, einfach zu steuernden Fahrzeuge. Der neue Titan-Modus bringt lange erhoffte Abwechslung.



Das große Finale der Karte **»Arch«** entbrennt im Innern dieser Station.



So ein (automatisch ausgeführter) **Luftschlag** bremst Attacken gewaltig.



Bei **Operation Beowulf** stellt dieser Tunnel die entscheidende Engstelle dar.



Wer hätte das gedacht: Die **Doom 3**-Engine zaubert weitläufiges Terrain.

Vor uns die Sintflut

Den Strogg treten wir auf einer brandneuen Karte bei, die vor uns noch niemand außerhalb des Entwicklungsstudios gespielt hat: the Ark – die Arche. So genannt, weil die Menschen in dem Science-Fiction-Krieg gegen die Außerirdischen eine Art Biosphäre bauen, in der sie die Flora und Fauna von Mutter Erde für die Nachwelt retten wollen. Allerdings kriegen die Invasoren von der Sache Wind. Genau so wie von den Experimenten, die die GDF in den Forschungslaboren an gefangenen Strogg durchführt. Unsere schöne Invasion könnte scheitern! Nun sollen wir alles daran setzen, unsere gefangenen Brüder zu befreien und die Arche zu zerstören. Der Clou bei dieser Mission: Ähnlich wie bei Valley tobt die Schlacht zunächst im Freien. Wir müssen einen Störsender der GDF in Stücke schießen und dann einen Laserbohrer errichten, mit dem wir uns durch die Wand der Arche fräsen. Sobald das allerdings erledigt ist, verlagert sich das Gefecht ins Innere der Anlage. Uns steht ein Häuserkampf bevor.

Energisch vorgehen

Quake Wars spielt sich auch als Strogg wie ein typischer Multiplayer-Shooter: laufen, ballern, Werkzeuge nutzen. Allerdings müssen wir ständig unseren Energievorrat im Auge behalten, den wir sowohl dann strapazieren, wenn wir schießen, als auch dann, wenn wir Treffer einstecken.

TEAMWORK IST TRUMPF: KLEINE GESCHICHTE DER TEAM-SHOOTER



Team Fortress, 1996

Mod für **Quake 1**, in der zwei Teams mit neun Klassen versuchen, dem Gegner die Flagge abzujagen. Ist heute Teil von Half-Life.



Counter-Strike, 1999

Die ursprünglich für **Half-Life 1** veröffentlichte Mod ist bis heute der mit Abstand meist gespielte Multiplayer-Shooter.



Unreal Tournament, 1999

Macht zwar auch im Kampf jeder gegen jeden Laune, die Königsdisziplinen sind aber die Flaggen-Kämpfe und das Team-Deathmatch.

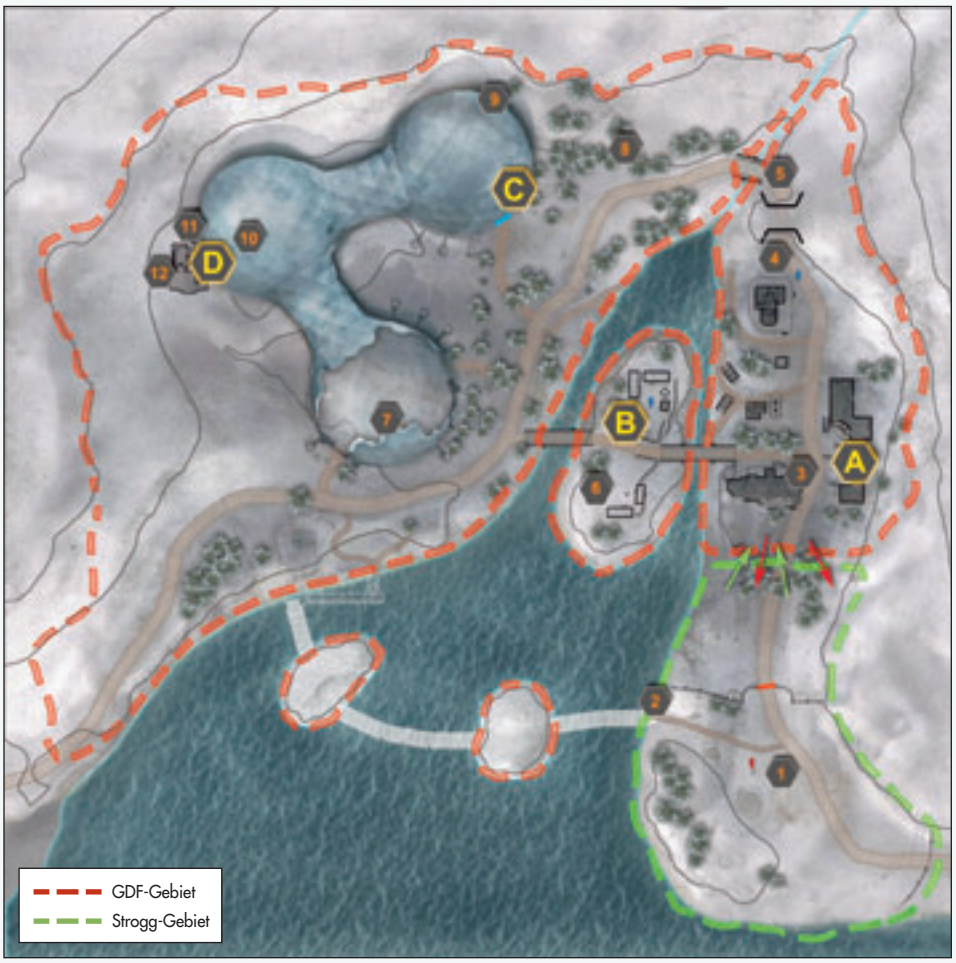


Battlefield 1942, 2002

Fahrzeuge in Multiplayer-Shootern gab's zwar schon vor **Battlefield**, doch Electronic Arts' Reihe machte sie erst richtig berühmt.

DIE SCHLACHT UM DIE ARCHE

In Norwegen ringen Strogg und GDF um die Hoffnung der Menschheit: Biosphären, die die Pflanzen und Tiere der Erde erhalten sollen. Die Strogg sind außerdem darauf aus, die Experimente der GDF mit Gefangenen zu unterbinden. Die Schlacht beginnt im Freien, verlagert sich dann ins Innere der Labors.



1 Strogg-Basis
2 Umweg ins GDF-Territorium
3 Verteidungsstellung GDF
4 Erster Spawn-Punkt GDF
5 Küstenstraße
6 Zweiter Spawn-Punkt Strogg
7 GDF-Basis
8 Optionaller Spawn-Punkt Strogg
9 Seiteneingang Biokuppel
10 Laboreingang
11 Letzter Spawn-Punkt GDF
12 Labor und Endziel

Anmerkung: Sobald ein Ziel gesichert ist, wechselt das umgebende Territorium den Besitzer, und die neuen Herrscher können dort Anlagen errichten und spawnen.

A Die GDF hat einen Störsender errichtet, der die Strogg davon abhält, schwere Verstärkungen einzufliegen. Natürlich setzen die Strogg alles daran, diese Anlage zu zerstören. Diese Aufgabe fällt den Aggressors genannten Sturmsoldaten und ihren Sprengladungen zu. Luftunterstützung und Artillerie ist hier im Freien entscheidend.

B Sobald der Störsender ausgeschaltet ist, versuchen die Strogg, auf dieser kleinen Insel einen gigantischen Laser zu errichten, der ein Loch in die Mauern der GDF-Basis brennen soll. Weil nur die Constructors diese Waffe bauen können, muss der Rest sein Bestes geben, die Teamkameraden zu schützen. Es hilft, die GDF-Basis bei Punkt (7) mit Artillerie einzudecken.

C D Der Laser sprengt die Tore der Biokuppel bei Punkt (C) auf. Über dieses Loch gelangen die Strogg ins Innere des Komplexes; aus dem offenen Gefecht wird ein Straßenkampf. Bei Punkt D sind die GDF-Labors zu finden, die die Strogg in die Luft jagen müssen. Wenn es die GDF-Truppen schaffen, diese lange genug zu verteidigen, gewinnen sie. Wenn die Strogg vor Ablauf des Zeitlimits ihre Sprengladungen platzieren, werden sie zu den Siegern erklärt.

Ein weiteres Unterscheidungsmerkmal sind die Vehikel. Sie erfüllen zwar die gleiche Funktion, aber auf andere Weise. Beispielsweise verlassen sich die Strogg auf die Ikarus getauften Flug-Rucksäcke, um schnell an die Front zu gelangen. Die Dinger sind zwar langsamer als die Allrad-Bikes der GDF, dafür kommt man damit auch an Stellen, die anderweitig nicht zugänglich sind.

Die Strogg-Panzer sind dank Hover-Antrieb viel wendiger als ihre irdischen Konterparts; der wahre König des Schlachtfelds ist allerdings der Goliath-Kampfroboter, der über Hindernisse einfach hinwegtrampelt. Dafür braucht er eine gefühlte Ewigkeit, um sich zu drehen, was ihn gegen Angriffe von hinten verwundbar macht.

Schöner nageln mit den Strogg

Was uns von der Arche und den Strogg in Erinnerung bleibt: Die modifizierte **Doom 3**-Engine leistet sowohl in Außenbereichen als auch in Innenräumen hervorragende Arbeit. Wenn das, was wir gesehen haben, auch (noch) nicht ganz so hochglanzpoliert wirkte, wie die dezent aufgehübschten Screenshots auf diesen Seiten. In Sachen Fahr- und Spielphysik haben die Macher aber ganze Arbeit geleistet. Mit den wendigen Strogg-Fliegern lassen sich die abenteuerlichsten Manöver zaubern, und die Propellerrucksäcke machen einfach nur Spaß. Wenn wir uns dank allseits präsenter Flugabwehrraketen am Himmel auch nicht so ganz sicher gefühlt haben wie in **Battlefield 2142**. Verglichen mit den konventionellen Waffen der GDF wirken die Strogg-Kanonen abgedreht: Railgun, Nailgun und Hyperblaster lassen das Herz jedes **Quake**-Veteranen höher schlagen.

Das Konzept, die Ziele nacheinander abzuarbeiten, geht erneut voll auf. Weil alle Mann um dieselbe Stellung ringen und die Spawn-Punkte sehr nahe beieinander liegen, entsteht kein Leerlauf. Teamwork ergibt sich ohne Kommandanten-Kontrolle ganz von selbst.

Kaum Kritik

Als Paul nach der Partie wissen will, was uns nicht gefallen hat, müssen wir schon genau überlegen. Mehr Spieler wären nicht schlecht, aber das soll ja ohnehin noch kommen. Kleine Lags? Auch die werden noch behoben, verspricht Splash Damage. Als einzig größerer Kritikpunkt bleibt die stellenweise etwas ungenaue Kollisionsabfrage haften: Gelegentlich hatten wir den Eindruck, dass auch Fehlschüsse ins Schwarze gingen. Aber das mag auch an den erwähnten Mini-Lags liegen. Ansonsten heißt es: Zieh dich warm an, **Battlefield – Quake Wars** ist im Anmarsch!

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- gelungenes Missionssystem
- hohes Spieltempo
- vergleichsweise geringe Spieleranzahl
- grafisch sehr gut, aber nicht glänzend

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- Quake 4 (Multiplayer) (12/2005: 83)
- Wolfenstein: Enemy Territory (2003)

FAZIT

»So sehr ich Battlefield 2142 auch mag, Quake Wars gefällt mir noch eine Ecke besser. Weil das Tempo so schön hoch ist, weil sich die Fraktionen spielerisch absetzen, weil sich dank Missions-System die Action an einem Punkt konzentriert, weil die Fahrphysik glaubwürdiger ist. Die beiden Streithähne kämpfen auf Augenhöhe, aber Quake Wars scheint mir einen Hauch bessere Chancen auf den Sieg zu haben.«

Potenzial HERVORRAGEND



Die **Astralen** machen die hochstufigen Gebiete der Scherbenwelt unsicher. Manche müssen wir bekämpfen, mit anderen können wir handeln.



In der Hauptstadt der Blutelfen wird dieser **Naaru** gefangen gehalten. Was es mit dem seltsamen Wesen wohl auf sich hat?

WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE

Der zweite Teil unserer Reise durch die Addon-Beta führt uns nach Schergrat und den Nethersturm. Außerdem machen wir einen Abstecher in die Vergangenheit von Azeroth.

FAKTEN

Genre	Online-Rollenspiel-Addon
Entwickler	Blizzard
Version	Beta
Termin	16. Januar 2007

Mit leeren Augen starrt er uns an. Wir malen uns aus, wie sein Todeskampf wohl ausgesehen haben mag, wie er fauchte, um sich schlug, ein halbes Dutzend Krieger mit seiner Pranke zerquetschte. Wie er Feuer spie und am Ende doch unter lautem Getöse und mit markerschütterndem Schrei zu Boden ging. Dann schlugen sie ihm den Kopf ab, der jetzt als Trophäe unter einer mächtigen Felsbrücke baumelt. Und uns zu sagen scheint: »Wir Euch zerquetschen!«

Zur Schau gestellte Drachenköpfe kannten wir bisher nur aus Sturmwind oder Orgrimmar. In der riesigen Schlucht, die den Schergrat durchzieht, hängen sie an jeder Ecke, sind ganze Drachen auf Häuserdächern aufgespießt. Oger und ihre mannshohen Schoßhündchen patrouillieren durch die unwirtliche Steinwüste voller spitzer Vorsprünge, die aus der Landschaft wachsen wie spröde Borsten aus einem Kamm.

Ein völlig anderes Bild ergibt sich abseits der Schlucht. Ein dichter Wald liegt dort, wirkt umspielt von leichtem Nebel fast schlafend. Luchse drehen ihre Runden – es scheint fast, als seien wir auf der Azurmythosinsel gelandet, dem Startgebiet der Draenei. Als wir uns gen Norden bewegen, wird aus Wald wieder Steinwüste, verdunkelt sich der Himmel. Wir nähern uns dem Nethersturm.

Wüstenkrieg

Es sieht ein bisschen aus wie auf der Höllenfeuerhalbinsel, bloß dunkler, beklemmender. Felsbrocken schweben in der Luft, auf einigen von der Größe Westfalls können wir uns bewegen. Dort stoßen wir auf Leerwandler, dämonische Riesenraptoren, Stützpunkte der Brennenden Legion und die Astralen – gewissermaßen die Ureinwohner des Nethersturms,

DER PREIS IST HEISS

Blizzard setzte kürzlich den genauen Veröffentlichungstermin von The Burning Crusade auf den 16. Januar fest. Gleichzeitig wurden auch die Preise für die Standard sowie die Collector's Edition bekannt gegeben. Die normale Variante soll für 34,99 € im Handel zu haben sein, während die limitierte Sammler-Ausgabe voraussichtlich mit satten 69,99 € zu Buche schlagen wird.

BOMBENSTIMMUNG

»Töte 20 Eber«, »Bring' mir 20 leichte Federn« – jeder Einwohner Azeroths kennt diese Standard-Quests, die auch den Großteil der Aufträge im Addon stellen. Alte Hasen wird das langweilen, doch auch die bekommen frisches Futter: Nach wie vor gibt es kreative Questreihen abseits des 08/15-Standards. Wir stellen Ihnen eine vor.



Der erste Auftrag spielt sich wie so viele: Wir sollen die Streitkräfte der Brennenden Legion dezimieren. Also auf ins Getümmel. Knapp 1.000 Erfahrungspunkte für jeden Kampf (ausgeruht) sind doch auch ein netter Ansporn.



Der Auftraggeber schickt uns zum Posten des Wildhammer-Klans auf einem kleinen Kontinentbrocken, den wir ohne diese Questreihe nur umständlich erreichen können. Dort angekommen, erhalten wir den ersten Auftrag.



Der **Schergrat** ist eine bizarre Mischung aus Nadelwald und Felsenwüste. Bevölkert ist die Zone größtenteils mit schlecht gelaunten Ogern.



Inmitten der unwirtlichen Einöde des **Nethersturms** stoßen wir immer wieder auf solche Siedlungen. Nicht in allen empfängt man uns.

halb ausgewickelte Mumien, von Magie umgeben und ohne Gesicht. Wir rasten in einem Vorposten der Gnome. In den kleinen Häuschen herrscht geschäftiges Treiben, auf den Dächern drehen sich überdimensionierte Zahnräder, irgendwo ruft ein Techniker »Ich brenne, ich brenne!«

Wir verlassen das kleine Gadgetzan und reiten zu einer seltsam schimmernden Kuppel, die sich als Biosphäre entpuppt. Inmitten der beklemmenden Einöde gedeihen hier Pflanzen, finden Tierarten Unterschlupf, die draußen von Sphärenjägern, viel zu großen (und hochstufigen) Echsen, sofort zerfleischt würden. Im Osten des Nethersturms thront die Festung der Stürme, umgeben von Camps der Allianz und der Horde. Hier endet unsere Reise vorerst.

Arche Noah

Schergrat und Nethersturm sind die neuesten Reiseziele in der Beta von **The Burning Crusade** – frisch eröffnet komplettieren sie das Bild der Scherbenwelt: Kreativ und wunderschön, Parallelen zu Azeroth finden sich kaum. Zumindest was die Landschaft betrifft. Bei der Fauna sieht das anders aus; hier setzt sich fort, was wir schon aus der bald alten Spielwelt kennen: altbekannte Kreaturenmodelle mit neuem Textur-Anstrich. Egal, ob Saurier aus dem Arathihochland oder Maden aus den Pestländern, alles findet sich auf der Scherbenwelt wieder.

Neue Gegnermodelle wie die Astralen verblassen beinahe angesichts unserer Enttäuschung, neue Winkel zu erkunden und auf so viel Bekanntes zu stoßen. Imposant sind Schergrat und Nethersturm allemal, mit dem Wow-Effekt beim ersten Durchstreifen der Höllenfeuerhalbinsel können sie nicht mithalten. Blizzard kocht stellenweise auf Sparflamme.

Vergangenheitsbewältigung

Wo wir gerade bei Altbekanntem sind: Unsere nächste Station ist Hillsbrad. Genauer gesagt das alte Hillsbrad. Thralls Ausbruch aus Schloss Durnholde ist die erste von derzeit drei geplanten Instanzen in den Höhlen der Zeit, die uns vergangene Ereignisse der **WarCraft**-Welt nachspielen lassen. Wir starten die Rettungsaktion mit vier Kameraden außerhalb des Schlosses; hier sollen wir durch das Sprengen von Fässern die Wachen aufscheuchen und Verwirrung stiften. Das gelingt uns spielend, die kleinen Gegnergruppen sind keine große Herausforderung. Ein knapper und äußerst unspektakulärer Kampf gegen den ersten der drei Bosse beendet den ersten Teil der Instanz.

Jetzt stürmen wir endlich Durnholde und schlagen uns durch den dicht bevölkerten Innenhof bis zu den Verliesen im Keller. Hier wartet Thrall in seiner Zelle. Für die nächsten Minuten spielt sich die Instanz wie eine Eskort-Quest. Wir folgen Thrall, der gerne mal zu viele Gegner anlockt, ins Freie, wo ein wagemutiger Hauptmann unseren Plan vereiteln will. Während des Gefechts bekommt er Unterstützung von zwei Soldaten. Solange wir diese in Schach halten können, ist auch dieser Kampf kein Problem.

Thrall hetzt uns jetzt nach Tarrens Mühle, wo uns nach einigen kleineren Scharmützeln der Endkampf bevorsteht. Wir müssen gegen Drachen antreten, denn der bronzene Drachenaspekt, die Bewacher der Höhlen der Zeit, finden unser Einmischen gar nicht witzig. Durch dicke Debuffs wird dieser Kampf zu einer echten Herausforderung und damit zum gelungenen Abschluss einer, vor allem für Fans der **WarCraft**-Historie, gelungenen Instanz.

Sammelleidenschaft

Thralls Rettung ist für fünf Spieler im Levelbereich zwischen 66 und 68 ausgelegt. Entsprechend gute Beute stauben wir ab. Wie wir bereits in der letzten Ausgabe berichteten, werden in diesen Stufen langsam, aber sicher auch Ausrüstungsgegenstände aus dem Tempel von Ahn'Qiraj und Naxxramas



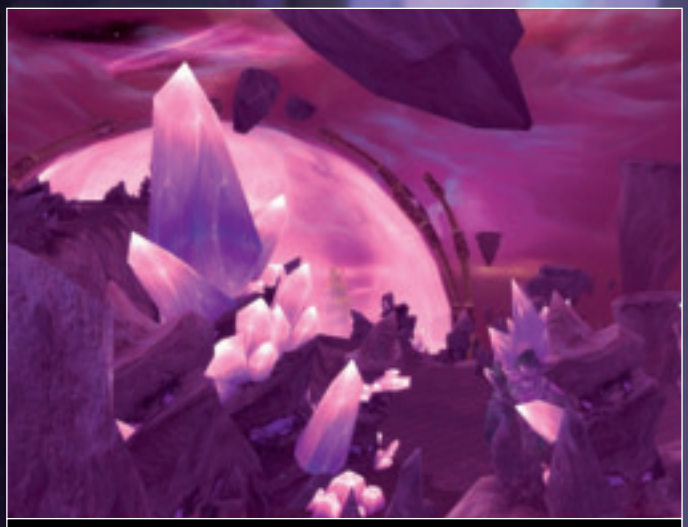
Zunächst aber sehen wir uns die voll ausgerüsteten Greifen an, mit Level 70 das Standard-Modell der fliegenden Reittiere für die Allianz. Doch dann geht's los: Wieder sollen wir die Streitkräfte der Brennenden Legion dezimieren.



... diesmal allerdings aus der Luft. Der Greif kreist mehrmals auf einer festgelegten Route über das Zielgebiet, wir werfen derweil fröhlich mit Bomben. Da diese eine Abklingzeit haben, müssen wir den Abwurf gut timen.



Netter Nebeneffekt: Die Bomben machen mehr Schaden als ein Hexenmeister auf Speed. Mühelos füllt sich der Bildschirm mit fünfstelligen Zahlen. Das streichelt das Ego und kann sogar beliebig oft wiederholt werden.



Solche **Biosphären** sind im gesamten Nethersturm verstreut. Hier verstecken sich nicht nur Gegner sondern auch Questgeber.



In der **Ehrenfeste**, der ersten Allianz-Bastion der Scherbenwelt, hagelt es immer wieder Steinbrocken. Solche Details sorgen für Atmosphäre.

PATCH 1.13

Noch in diesem Jahr soll ein weiterer Patch den Grundstein für die Veröffentlichung von The Burning Crusade legen. Mit der Version 1.13 halten unter anderem die neuen Talentbäume und Fähigkeiten sowie das neue Ehresystem Einzug in die Welt von Azeroth. Wann dieser Patch erscheinen soll, ist noch unklar. Wir rechnen Mitte Dezember mit dem letzten großen Update für das »alte World of WarCraft«.

ausgetauscht – und das in einer Instanz für fünf Helden. Dass Blizzard endlich ein Herz für Spieler hat, die sich nicht jeden Abend in Raid-Instanzen herumtreiben wollen oder können, zeigt sich auch an den neuen Klassensets, den so genannten Tier-4-Sets, die inzwischen von einem Händler in der Stadt Shattrath vorgeführt werden.

Für jedes der Rüstungsteile benötigen Sie eine Art Wertmarke, die Sie dann bei besagtem Händler eintauschen können. Die Marken gibt's voraussichtlich als Beute von Bossen in Dungeons für fünf und zehn Abenteurer. Gruppen also, die sich mit weit weniger Aufwand auf die Beine stellen lassen als derzeit 40-Mann-Raids. Voraussetzung für die Set-Beute ist allerdings, dass Sie die entsprechende Instanz im höchsten Schwierigkeitsgrad meistern, Herausforderung soll sein. Ein netter Bonus: Im Gegensatz zu jetzigen »Wertmarken-Systemen« in Zul'Gurub und Naxxramas gibt es von Bossen nicht nur insgesamt ein oder zwei Marken – jedes Mitglied der Gruppe bekommt eine.

Sich einen Namen machen

Selbst wenn wir nicht scharf drauf sind, die Instanzen im Hardcore-Modus zu spielen, winken an jeder Ecke die verschiedensten Fraktionen mit Gegenständen, die wir bei entsprechendem Ruf kaufen dürfen. Schon in den Stützpunkten auf der Höllenfeuer-Halbinsel sammeln wir mit Hilfe erledigter Quests so viel Ruf, dass wir locker den »Wohlwollend«-Status erreichen, und gute Rezepte und Ringe kaufen können. Auch die Cenarius-Expedition, das Konsortium und die Sporeggar warten mit vielen Quests zur Rufsteigerung auf.

Ein Sonderfall sind die Aldor und die Schreier in Shattrath. Wie bei den Zentauren-Klans in Desolace müssen wir uns für eine Fraktion entscheiden – laufen wir der anderen Fraktion in Shattrath über den Weg, werden wir kurzerhand von monströsen Gestalten aus der Stadt geschmissen. Das sind vielleicht Sitten! Dafür erhalten wir aber auch bei »unserer« Fraktion tolle Gegenstände und Rezepte.

The Burning Crusade ist klar anzumerken, dass Blizzard die harsche Kritik am Ruf-System ernst nimmt. Was derzeit noch in zeitraubende und nervtötende Arbeit ausartet, geht in der Beta fast schon zu schnell. Draenei und Blutelfen stehen bei ihren Fraktionen mit Level 8 hoch im Kurs und erreichen den Ruf Wohlwollend.

Level-Tretmühle?

Als wir vor einem Monat anfingen, die Scherbenwelt unsicher zu machen, war der Aufstieg von Stufe 60 auf 61 ein Kinderspiel. Sofern die Charaktere ausgeruht waren, beschäftigte uns ein Level knapp sechseinhalb Stunden. Das ging wohl auch den Entwicklern zu fix, Blizzard korrigierte die Menge an zum Leveln benötigter Erfahrungspunkte drastisch nach oben. Wo vor wenigen Wochen 500.000 Pünktchen ausreichten, um Stufe 63 zu erreichen, werden jetzt satte 700.000 verlangt.

Eine gute Entscheidung, das Aufsteigen ging für unseren Geschmack zu schnell vonstatten. In Arbeit artet



KAMPFWERTUNGEN

Mit dem Addon verändert Blizzard die Art und Weise, mit der Gegenstände Ihren Charakter im Kampf aufwerten. Wir erklären Ihnen, was es mit den neuen Kampfwertungen auf sich hat.



Derzeit hat Ihr Charakter eine bestimmte Chance für das Gelingen verschiedener Aktionen im Kampf, etwa auszuweichen oder zu treffen. Gegenstände steigern diese Chance – etwa um 2 Prozent. Eine kurzsichtige Lösung seitens der Entwickler, denn mit immer besseren Gegenständen würden Sie zum Beispiel früher oder später eine 100%-ige Chance haben, Angriffen auszuweichen.

Deshalb werden mit The Burning Crusade Kampfwertungen eingeführt. Eine Waffe erhöht dann beispielsweise Ihre Wertung für einen kritischen Treffer um 28. Der Kniff: Je höher die Stufe Ihres Charakters, desto höhere Wertungen brauchen Sie. So entspricht die eben genannte Wertung von 28 mit Stufe 60 einer zweiprozentigen Chance auf einen kritischen Treffer, mit Stufe 70 aber nur noch einer 1,27%-igen. Kurz gesagt: Mit dem neuen System werden Gegenstände automatisch »schwächer«.

DAS LEBEN OHNE BRENNENDEN KREUZZUG

Sie haben eigentlich gar keine Lust auf Dämonen oder sind noch weit von Level 60 entfernt? Es gibt diverse Gründe, The Burning Crusade nicht zu kaufen. Und natürlich können Sie World of WarCraft auch ohne Addon spielen, müssen dann aber mit einigen Einschränkungen leben. Wir sagen Ihnen, mit welchen.



Sie können ohne Addon ...

- ... mit Ihren Charakteren die neuen Talente nutzen, dafür allerdings nur 51 und nicht 61 Punkte verteilen
- ... mit anderen Spielern im Auktionshaus neue Gegenstände handeln
- ... PvP unter dem neuen Ehresystem spielen

Sie können nicht ...

- ... in die Scherbenwelt oder die zwei neuen Startgebiete reisen
- ... Juwelenschleifer werden oder Juwelen an Ausrüstung anbringen
- ... die neuen Instanzen betreten
- ... Draenei und Blutelfen spielen

ADDONS

Mit The Burning Crusade wird World of WarCraft auf Lua 5.1 basieren – die Skriptsprache, in der WoW-Spieler ihre Tools (Addons) schreiben. Für Sie bedeutet das: Alle derzeit aktuellen Addon-Versionen werden nicht mehr funktionieren. Die Autoren müssen die praktischen Helferlein anpassen. Viele der Erweiterungen werden dabei auf der Strecke bleiben, weil die Autoren schon vor Monaten die Arbeit einstellten. Wir haben eine Liste populärer Modifikationen zusammengestellt, für die bereits an neuen Fassungen gewerkelt wird:

CTMod	MonkeyMods
MobInfo 2	Lootlink
ItemRack	Auctioneer
Outfitter	GroupCalendar
Bagnon	Atlas



Mehr Handarbeit

Außerdem entfernt Blizzard mit The Burning Crusade die Möglichkeit für Addons, Fähigkeiten auf andere Spieler zu wirken, wenn bestimmte Kriterien erfüllt sind. So wird das vollautomatische Aufheben von negativen Effekten mit Addons wie etwa Decursive nicht mehr möglich sein.

das Ganze derzeit noch nicht aus. Quests belohnen uns bereits früh mit 10.000 und mehr Erfahrungspunkten, sogar das Aufdecken neuer Landstriche auf der Weltkarte schlägt mit 1.000 Punkten zu Buche. Allerdings ist nichts davon in Stein gemeißelt, bis zur Veröffentlichung wird Blizzard noch Feintuning betreiben.

Torschlusspanik

Kurz nach dem Redaktionsschluss unserer letzten Ausgabe grenzte Blizzard den Erscheinungstermin für **The Burning Crusade** ein: auf Januar 2007. Kurz vor dem Redaktionsschluss dieser Ausgabe wurde es konkret: Das Addon soll am 16. Januar erscheinen. Angesichts des derzeitigen Zustandes der Beta stimmt uns das skeptisch bis besorgt. Keine Zone ist fertig, der frisch hinzugefügte Schergrat fristet derzeit ein Dasein als Zonen-Gerüst – zwar bevölkert, aber noch ohne jede funktionierende Quest. Mit jedem neuen Update der Klassen-Talente tauchen neue Bugs auf, noch nicht einmal auf der Höllenfeuerhalbinsel funktionieren alle Questreihen, haben noch nicht alle Nichtspielercharaktere ihre endgültigen Namen.

Für eine Beta ein normaler Zustand. Zwei Monate vor Veröffentlichung unserer Meinung nach allerdings zu löchrig. Fliegende Reittiere gibt es noch nicht, erst jetzt erreichen die ersten Tester Level 70, Proberunden in den Instanzen des Endspiels werden noch einige Wochen auf sich warten lassen. Vielleicht läuft alles nach Plan. Vielleicht steht **The Burning Crusade** so fehlerfrei im Handel, wie ein Spiel dieser Dimensionen fehlerfrei sein kann. Vielleicht müssen die Perfektionisten von Blizzard aber auch den Weg gehen, den derzeit so viele Entwickler gehen und schon kurz nach Veröffentlichung dicke Patches veröffentlichen. Während wir unterm Weihnachtsbaum sitzen, werden in Kalifornien jedenfalls Überstunden geschoben, damit die Scherbenwelt am Ende nicht wirklich in Scherben liegt.

David Bergmann



Wer sonst sollte in der Scherbenwelt für Farbkleckse sorgen, wenn nicht die **Gnome**? Die kleinen Knirpse wuseln überall herum, verkaufen neue Gadgets oder bauen Brücken. Wir ruhen uns hier ein wenig aus.



DAVID BERGMANN
Experte für Adventures

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- viele neue Instanzen
- wunderschöne Gebiete
- überarbeitete Berufe
- stellenweise noch arg unfertig

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- World of WarCraft (07/2006: 95)
- WarCraft 3 (12/2004: 93)

FAZIT

»Schade, dass vom neuen PvP-System noch nicht viel zu sehen ist. Langsam wüsste ich schon gerne, ob Blizzards Ideen aufgehen. Was das PvE angeht, habe ich bis jetzt kaum etwas zu bekritteln. Mehr Gegnervielfalt steht angesichts der nach wie vor bombastischen neuen Zonen und tausender Quests recht einsam und verlassen auf meiner Wunschliste. Sofern die verbleibende Zeit für den Feinschliff reicht, wird The Burning Crusade ein Hammer!«

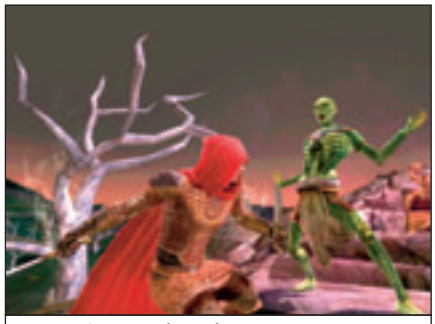
Potenzial HERVORRAGEND



Auf offener Straße geht's zur Sache: Bisher sind nur menschliche, zwergische, elbische und Halblings-Recken im Westen Mittelerdes zugelassen. Dafür wählen wir aus bis zu sieben **Klassen**.



Wunderschöne Tolkien-Welt: Das Brandyschloss in der Nähe von **Hobbingen**.



Der **Titel** »Vernichter der grünen Untoten« stünde diesem Gesellen ausgezeichnet.

HERR DER RINGE ONLINE

Im Frühjahr nächsten Jahres öffnen Auenland und Bruchtal ihre Pforten. Wir verraten Ihnen jetzt schon Fakten über das wichtigste Online-Rollenspiel seit World of WarCraft.

FAKTEN

Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	Turbine
Version	Internet-Informationen
Termin	1. Quartal 2007

Bisher bekannt: **Der Herr der Ringe Online** spielt während des Ringkriegs, und zum Start der Online-Welt Anfang 2007 hat nur das Land Eriador für Abenteurer geöffnet. Das ist die Gegend im Norden von Mittelerde, in der sich die bekannten Schauplätze Bruchtal, das Auenland, Bree und der Alte Wald verbergen.

Lediglich vier Rassen werden spielbar sein: Menschen, Zwerge, Elben und mehr oder weniger pelzige Hobbits – wie wir es halt bei der Charaktererstellung festlegen.

Menschen dürfen zwischen sieben Klassen frei wählen. Bei Elb, Zwerg und Hobbit muss die Klasse allerdings zu den Rasseneigenschaften passen. Zur Auswahl stehen Waffenmeister (Nahkämpfer), Heermeister (eine Art Nahkampf-Unterstützer), Kundiger (hat die stärksten Angriffszauber), Jäger, Schurke, Wächter (der Tank des Spiels, der also besonders viele Treffer aushält) und Barde (Spezialist für Stärke- und Heilzauber).



Quests vom lustigen Gevatter

Während der Reisen durch Eriador gibt's ein Wiedersehen mit vielen wohlbekannten Gestalten, darunter Waldläufer Aragorn oder der lustige Gevatter Tom Bombadil. Die Mittelerde-Promis fungieren in erster Linie als Questgeber. Sehr schön: Manche Quests starten hübsche Zwischensequenzen in Spielgrafik.

Das Erfüllen der Aufträge beschert uns Belohnungen und Erfahrungspunkte, und unser Charakterlevel steigt. Bei jeder geraden Levelzahl begeben wir uns wie bei **World of WarCraft** zu unserem Klassentrainer, um neue Fähigkeiten zu erlernen.

Pfui Spinne

Neu ist ein witziges Bonussystem: Wenn wir bestimmte passive Aufgaben erfüllen, etwa 100 Spinnen erschlagen, erhalten wir zum Beispiel den Titel »Spinnenschlächter von Bree«. Damit dürfen wir nicht nur vor anderen Mitspielern angeben: Er bringt uns in höheren Levels auch praktischen Nutzen. So haben wir dann etwa bestimmte Boni, wenn wir auf feindselige Kerbtiere treffen.

Ebenfalls interessant: Hoffnung und Furcht. Mächtige Verbündete wie Gandalf strahlen Auren der Hoffnung aus, was uns Heilung und Stärkezauber beschert. Sobald wir eine extrem feindlich gesinnte Umgebung betreten, verhält es sich umgekehrt: Wir erleiden ständig etwas Schaden.

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH
Experte für Rollenspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- extrem starke Fantasy-Vorlage
- hübsche Grafik
- nur »gute« Rassen spielbar
- PvP nur rudimentär vorhanden

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Dungeons & Dragons Online (04/2006: 74)
- Asheron's Call 2 (erschienen 2002)

FAZIT

»Tolkiens Herr der Ringe ist die nahezu perfekte Vorlage für eine stimmige und spannende Online-Welt. Im Gegensatz zur E3-Version ist erfreulicherweise endlich erkennbar, dass Turbine an einem soliden spielerischen Untersatz bastelt, der zudem frische Ideen enthält.«

Potenzial GUT

C&C 3

Es soll die optimale Mischung aus C&C 1 sowie C&C Generäle sein: Wir erklären Ihnen die Steuerung.



FLORIAN STANGL
Experte für Strategiespiele

Genre	Version
Echtzeit-Strategie	Alpha
Entwickler	Termin
EA Pacific	2. Quartal 2007

FAZIT

»Die Grafik ist schon mal typisch C&C, aber gleichzeitig modern und zeitgemäß – den Spagat hat EA Pacific hinbekommen. Bei Story und Missionsdesign hat Produzent Mike Verdu Großtaten versprochen; was ich ihm glaube. Nur bei der KI erwarte ich Durchschnitt.«



1 **Missionsziele/Spielerstatus** Wenn Sie darauf klicken, sehen Sie Ihre primären und sekundären Missionsziele. In einer Mehrspielerpartie hingegen werden Sie informiert, welche Allianzen es gibt.

2 **Verkaufen** Hier verkaufen Sie Gebäude, um Platz zu schaffen und um anteilig Credits zurück zu bekommen.

3 **Stromschalter** Damit können Sie einzelne Gebäude vom Netz nehmen, wenn die Energieversorgung knapp wird.

4 **Reparieren** Damit reparieren Sie beschädigte Gebäude.

5 **Stromzähler** Zeigt den aktuellen Energieverbrauch Ihrer Basis an. Wenn Sie mit dem Mauszeiger drüber fahren, werden die genauen Zahlen ausgegeben.

6 **Minimap** Zeigt die gespielte Karte an, und Sie können per Mausklick schnell zu jedem beliebigen Punkt springen.

7 **Rohstoffe** Zeigt Ihnen die Rohstoffe an, mit denen Sie Einheiten kaufen können.

8 **Einheiten-Menü** Damit sehen Sie auf einen Blick Ihre Einheiten und können diese neu gruppieren oder ihnen individuelle Befehle erteilen.

9 **Produktions-Menü** Hier werden Ihre Produktionsstätten angezeigt, damit Sie Ihre Bauaufträge verwalten können.

10 **Produktions-Untermenü** Hier managen Sie die einzelnen Produktions-Schlangen mit den jeweiligen Bauaufträgen.

11 **Bau-Menü** Hier bauen Sie Einheiten und Gebäude. Die laufenden Arbeiten können Sie pausieren oder abbrechen. Schlechte Energieversorgung resultiert in längeren Bauzeiten.

12 **Info-Fenster** Hier sehen Sie die Detailinfos zur gerade ausgewählten Einheit.

13 **Gesundheit** Zeigt die Lebenspunkte der gerade ausgewählten Einheit an.

14 **Upgrades** Zeigt, welches Upgrade die Einheit nutzen kann bzw. welches bereits verwendet wurde.

15 **»Combat Chain«** Eine grafische Darstellung des Stein-Schere-Papier-Prinzips: Die grüne Seite zeigt an, welche Waffe die Einheit besitzt und gegen welche Einheiten sie damit besonders effektiv kämpft. Auf der roten Seite sehen Sie, gegen welchen Waffentyp Ihre Einheit besonders anfällig ist.

16 **Veteranenstatus** Wenn eine Einheit genügend Erfahrung im Kampf gesammelt hat, steigt sie um eine Veteranenstufe auf.

17 **Spezialfähigkeiten** Mit diesen Buttons aktivieren Sie die Spezialfähigkeiten der Einheit.

18 **Upgrade kaufen** Hiermit kaufen Sie die zur Verfügung stehenden Upgrades für die angewählte Einheit.

19 **Allgemeine Steuerleiste** Hiermit geben Sie grundlegende Befehle wie Angreifen, Stehenbleiben oder »Force Fire« (Feuer auf bestimmten Punkt erzwingen).

20 **Superpower-Timer** Hat Ihr Gegner schon eine Superwaffe gebaut? Wenn ja, dann wird hier deren Name angezeigt – und außerdem, wann sie einsatzfähig ist. Wenn die Stoppuhr anhält, hat Ihr Gegner Probleme mit der Energieversorgung. Jetzt würde sich ein schneller Angriff lohnen ...

21 **Superwaffen** Mit dem Bau bestimmter Gebäude erhalten Sie Zugriff auf die Superwaffen. Das können verheerende Artillerieschläge oder nützliche Aufklärungsflüge sein. Auf der linken Bildschirmseite werden die entsprechenden Symbole dafür aufgereiht.

DAS POWER-TEAM

Gestatten? Das sind wir, Ihre Redaktion. Sie wollen mehr von uns wissen? Dann schreiben Sie uns doch – siehe Seite 136! Da gibt's sogar jede Menge Preise zu gewinnen!



MARTIN DEPPE
Chefredakteur

Experte für Strategiespiele, Actionspiele, Rollenspiele

spielt gerade	Sepp Maiers Railroads
hört gerade	... dass Sepp Sid heißt
wartet auf	Sid Herbergers Fußball Tycoon
Retrospiel-Empfehlung	Trivial Pursuit TV Edition

Was hat dich dazu motiviert, Spieletester zu werden?
Damals gab's halt »Deutschland sucht den Superstar« noch nicht.

Was hat dich dazu motiviert, eine eigene Zeitschrift zu schaffen?
Das gemeinsame Baby ist doch immer am schönsten, klügsten und überhaupt!

Wie viele Stunden verbringt ein PC PowerPlay-Redakteur ca. vor dem PC?
Beruflich ca. zehn am Tag, privat kommen am Wochenende noch zwei, drei Stunden drauf.

Welches ist dein Auftrag?
Die Welt vor verbuggten Spielen zu retten

Hast du je eine Videospielkonsole besessen? Falls ja: Welche war die erste, die du besessen hast?
Die Playstation 2

Gab es je ein Spiel, für das alleine du deinen PC aufgerüstet hast? (z.B. CD-ROM-Laufwerk für Rebel Assault)
CD-Rom-Laufwerk für Battle Isle 2 – dann gab's nämlich animierte Render-Einheiten im Infobildschirm!

Welches Szenario aus dem Kino oder Fernsehen sollte unbedingt als Computerspiel umgesetzt werden?
Ein Actionspiel, in dem ich auf nervige Werbetypen schießen darf. Auf Franz Beckenbauer zum Beispiel. Natürlich nur mit der Ballkanone.

VW oder Opel?
Chrysler



MIKKL GALUSCHKA
Redakteur

Experte für Sportspiele, Strategiespiele, Actionspiele

spielt gerade	Live for Speed S2 in einer Liga
hört gerade	Wolfmother: Mind's Eye
wartet auf	Pro Evolution Soccer 6 Online-Patch
Retrospiel-Empfehlung	Links LS

Was hat dich dazu motiviert, Spieletester zu werden?
Langeweile im Studium

Wie viele Stunden verbringt ein PC PowerPlay-Redakteur ca. vor dem PC?
Büro: Die üblichen 9 bis 15 Stunden
Privat: eher wenig

Was für einen Rechner hast du zu Hause stehen?
Athlon 64 3200+, Radeon 9800 Pro

Was war dein allererster PC?
ein Vobis-486er mit echten 50 MHz

Hast du noch Kontakt zu anderen Redis von der alten Power Play?
Knut Gollert und Peter Steinlechner treffe ich ab und zu. Ansonsten kaum

Welches ist dein Auftrag?
Die Welt für gute Rennspiele zu begeistern

Was war dein erstes selbst gekauftes Video-/Computerspiel?
Hm, ich weiß nicht mehr ... war Pac-Man bei Atari 2600 schon dabei? Dann war's Berzerk.

Welches Video-/Computer-/Arcadespiel war das erste, das du je gespielt hast?
Decathlon

Hast du je eine Videospielkonsole besessen? Falls ja: Welche war die erste, die du besessen hast?
Ebenjenes Atari 2600

Urlaub: in die Berge oder an den Strand?
Ich liebe Inseln wie La Palma (Kanaren) oder Irland, wo man beides haben kann.

VW oder Opel?
Natürlich Skoda.



RÜDIGER STEIDLE
Redakteur

Experte für Actionspiele, Strategiespiele, Rollenspiele

spielt gerade	Battlefield 2142
hört gerade	die Neue von The Haunted
wartet auf	den nächsten Patch von Gothic 3, der alles wieder gut macht

Was hat dich dazu motiviert, Spieletester zu werden?
jugendlicher Leichtsinn

Was hat dich dazu motiviert, eine eigene Zeitschrift zu schaffen?
Martin

Wie viele Stunden verbringt ein PC PowerPlay-Redakteur ca. vor dem PC?
viel zu viele

Wie bist du darauf gekommen bei der PC PowerPlay zu arbeiten?
siehe Motivations-Frage

Wie kommst du zur Arbeit? Mit dem Auto oder mit öffentlichen Verkehrsmitteln?
ÖPNV

Was war dein erstes selbst gekauftes Video-/Computerspiel?
Atomino als Vollversion auf einem alten PowerPlay-Sonderheft über PC-Spiele

Gab es je ein Spiel, für das alleine du deinen PC aufgerüstet hast? (z.B. CD-ROM-Laufwerk für Rebel Assault)
Genau das: Ein CD-ROM-Laufwerk für Rebel Assault. :)

Welches Video-/Computer-/Arcadespiel war das erste, das du je gespielt hast?
Pac Man

Welches ist deine Lieblingsfarbe?
Blau. Nein, gelb! Waaaaah!

Welche Schuhgröße hast du?
Fünfundvierzigdreiviertel

Urlaub: in die Berge oder an den Strand?
Daheim ist's am schönsten.

VW oder Opel?
Pest oder Cholera?



SARA STEHLIN
Layouterin

Expertin für Rennspiele, Adventures, Einsteigerspiele

spielt gerade	Anno 1701
hört gerade	Panic! at the disco
wartet auf	Rayman
Retrospiel-Empfehlung	Memory

Was hat dich dazu motiviert eine eigene Zeitschrift zu schaffen?
Martin

Wie viel Stunden verbringt eine PC Power-Play-Layouterin ca. vor dem Rechner?
mindestens 8, tendenziell mehr ... da ich daheim auch erst mal die Kiste einschalte.

Welches ist deine Lieblingsfarbe?
mal blau, mal grau, mal grün ... heute eher blau

Welche Schuhgröße hast du?
39,5

Wie kommst du zur Arbeit? Mit dem Auto oder mit öffentlichen Verkehrsmitteln?
mit meinem Auto

Welches Video-/Computer-/Arcadespiel war das erste, das du je gespielt hast?
Wintergames (C64)

Hast du je eine Videospielkonsole besessen? Falls ja: Welche war die erste, die du besessen hast?
Hab die PS2 und den GameCube daheim – die PlayStation One war meine erste.

WASD oder Pfeiltasten in Ego-Shootern?
WASD

Quake oder Unreal Tournament?
Quake, natürlich ... auch wenn man hier keine Chance hat zu gewinnen, lass ich mich doch immer wieder gern von den Kollegen ins Jenseits ballern

Counter-Strike oder Battlefield?
Counter-Strike, bitte

Urlaub: in die Berge oder an den Strand?
Uuuuunbedingt an den Strand!

VW oder Opel?
VW, natürlich ... der fährt mich auch jeden Tag brav in die Radaktion ...



SASCHA GLISS
Redakteur

Experte für Actionspiele, Simulationen, Strategie-, Sportspiele

spielt gerade	Scarface
hört gerade	Scarface: Soundtrack
wartet auf	Storm of War: Battle of Britain
Retrospiel-Empfehlung	Aces over Europe

Was hat dich dazu motiviert, Spieletester zu werden?
Dass ich mein Hobby zum Beruf machen wollte.

VW oder Opel
VW: immer. Opel: niemals

Was war dein erstes selbst gekauftes Video-/Computerspiel?
Haunted House für das Atari VCS 2600

Welches Video-/Computer-/Arcadespiel war das erste, das du je gespielt hast?
Pong

Hast du je eine Videospielkonsole besessen? Falls ja: Welche war die erste, die du besessen hast?
ColecoVision, ca. 1982

Gab es je ein Spiel, für das alleine du deinen PC aufgerüstet hast?
486 DX2-CPU für Strike Commander

Wie viele Stunden verbringt ein PC PowerPlay-Redakteur ca. vor dem PC?
Unterschiedlich. Es können, in meinem Fall, aber schon mal acht bis zehn Stunden pro Tag werden ... wenn viel Stress ist, auch mehr.

Welche alte Spieleklassiker spielst du noch?
Ganz, ganz alte eigentlich gar nicht mehr. Zum einen laufen die oft nicht mehr unter Windows XP, und zum anderen sind viele Klassiker oft nur noch in der eigenen Erinnerung top. In der Realität des Jahres 2006 bin ich dann oft überrascht, wie genial ich Grafik/Sound von Spiel XY einmal gefunden habe, und wie veraltet die inzwischen sind. Allerdings spiele ich immer noch »Youngtimer« wie Jagged Alliance 2, Cäsar 3 oder die Combat-Mission-Reihe. Ab und zu auch mal ein altes LucasArts-Adventure.



FLORIAN STANGL
stellv. Chefredakteur

Experte für Action-, Sportspiele, Strategiespiele, Adventures

spielt gerade	Need for Speed Carbon
hört gerade:	Darkthrone: Transilvanian Hunger
wartet auf	den Feierabend
Retrospiel-Empfehlung	Pac-Man

Was hat dich dazu motiviert, Spieletester zu werden?
Hobby zum Beruf machen

Was hat dich dazu motiviert, eine eigene Zeitschrift zu schaffen?
Jörg

Wie viele Stunden verbringt ein PC PowerPlay-Redakteur ca. vor dem PC?
18

Wie kommst du zur Arbeit? Mit dem Auto oder mit öffentlichen Verkehrsmitteln?
Auto

Welches ist dein Auftrag?
Fragen beantworten

Welches ist deine Lieblingsfarbe?
schwarz

Welche Schuhgröße hast du?
eine die zu meinen Füßen passt

Welches Video-/Computer-/Arcadespiel war das erste, das du je gespielt hast?
Pong

Hast du je eine Videospielkonsole besessen? Falls ja: Welche war die erste, die du besessen hast?
Atari VCS

Welches Szenario aus dem Kino oder Fernsehen sollte unbedingt als Computerspiel umgesetzt werden?
Tagesthemen

WASD oder Pfeiltasten in Ego-Shootern?
WASD

Quake oder Unreal Tournament?
beide

Counter-Strike oder Battlefield?
Battlefield

Urlaub: in die Berge oder an den Strand?
Berge



SANDRA STREHLE
Art Direktorin

Expertin für Rollenspiele, Actionspiele, Einsteigerspiele

spielt gerade	WoW: The Burning Crusade
hört gerade	Korpiklaani: Spirit Of The Forest
wartet auf	das Wochenende und meinen Schatz
Retrospiel-Empfehlung	Die Sims

Was hat dich dazu motiviert, eine eigene Zeitschrift zu schaffen?
Martin, Florian und Jörg

Wie viel Stunden verbringt eine PC Power-Play-Layouterin ca. vor dem Rechner?
ca. vier Stunden vor dem PC und acht vor dem Mac

Welches ist dein Auftrag?
Farbe in den grauen Redaktionsalltag bringen und Redakteure ärgern

Welches ist deine Lieblingsfarbe?
schwarz/weiss/pink

Welche Schuhgröße hast du?
sieben

Wie kommst du zur Arbeit? Mit dem Auto oder mit öffentlichen Verkehrsmitteln?
Auto

Welches Video-/Computer-/Arcadespiel war das erste, das du je gespielt hast?
Pac-Man

WASD oder Pfeiltasten in Ego-Shootern?
WASD

Urlaub: in die Berge oder an den Strand?
Sandstrand in der Karibik

VW oder Opel?
Opel

Hast du je eine Videospielkonsole besessen? Falls ja: Welche war die erste, die du besessen hast?
GameCube

Welches Szenario aus dem Kino oder Fernsehen sollte unbedingt als Computerspiel umgesetzt werden?
die Wetterkarte

Counter-Strike oder Battlefield?
World of WarCraft ;)



SIMON FISTRICH
Redakteur

Experte für Rollenspiele, Actionspiele, Strategiespiele

spielt gerade	Scarface
hört gerade	Florians Motorensound in NfS Carbon
wartet auf	ein frisch gerendertes Video für Cynamite.de

Was hat dich dazu motiviert, Spieletester zu werden?
Mathe-Vorlesungen an der Uni

Wie viele Stunden verbringt ein PC PowerPlay-Redakteur ca. vor dem PC?
alle wachen

Welches ist dein Auftrag?
Ich muss heute unbedingt noch Brot besorgen, sonst gibt's Ärger mit der Freundin

Welches ist deine Lieblingsfarbe?
schwarz/weiß

Welche Schuhgröße hast du?
45

Wie kommst du zur Arbeit? Mit dem Auto oder mit öffentlichen Verkehrsmitteln?
Mit dem Auto

Hast du je eine Videospielkonsole besessen? Falls ja: Welche war die erste, die du besessen hast?
das Master System

Welches Video-/Computer-/Arcadespiel war das erste, das du je gespielt hast?
Winter Games für den C16, auf Datasette natürlich

Welches Video-/Computer-/Arcadespiel war das erste, das du je gespielt hast?
Pong. War ein Riesenkasten mit Drehreglern als Joystick, den ich an den Fernseher angeschlossen habe.

WASD oder Pfeiltasten in Ego-Shootern?
WASD

Quake oder Unreal Tournament?
Quake natürlich. In UT gibt's keine Railgun ...

Counter-Strike oder Battlefield?
Quake natürlich. In CS und BF gibt's keine Railgun ...



SUSANNE BRAUN
Redakteurin

Expertin für Strategiespiele, Rollen-, Sportspiele, Adventures

spielt gerade	Guild Wars Nightfall
hört gerade	Rauschen in meinen Kopfhörern
wartet auf	eine SMS von meinem Fahrlehrer
Retrospiel-Empfehlung	Day of the Tentacle

Was hat dich dazu motiviert, Spieletester zu werden?
Ich schreibe und spiele gerne, was hätte ich also sonst machen sollen? :)

Was hat dich dazu motiviert, eine eigene Zeitschrift zu schaffen?
Die einzige Zeitschrift, die ich selbst geschaffen habe, war eine Ausgabe der Schülerzeitung am Gymnasium.

Wie viele Stunden verbringt ein PC PowerPlay-Redakteur ca. vor dem PC?
viel zu viele, grob geschätzt um die 80 Stunden in der Woche

Hast du einen Freund?
Der Kerl in meiner Wohnung schimpft sich so.

Welches ist dein Auftrag?
Der Redaktion mit möglichst viel Gegacker auf die Nerven zu gehen.

Welche Schuhgröße hast du?
Zwischen 41 und 43.

WASD oder Pfeiltasten in Ego-Shootern?
WASD

Counter-Strike oder Battlefield?
The Ship :)

Welches Video-/Computer-/Arcadespiel war das erste, das du je gespielt hast?
Alex Kidd in Miracle World

Welches Szenario aus dem Kino oder Fernsehen sollte unbedingt als Computerspiel umgesetzt werden?
Lost, und das meinen die Produzenten auch, und lassen schon ein Spiel zur Mystery-Serie basteln :)

Wie kommst du zur Arbeit? Mit dem Auto oder mit öffentlichen Verkehrsmitteln?
Töfftöff



DAVID BERGMANN
Redakteur

Experte für Strategiespiele, Adventures, Sport-, Actionspiele

spielt gerade	Need for Speed Carbon
hört gerade	www.last.fm/user/The_X
wartet auf	Sam & Max: Episode 2
Retrospiel-Empfehlung	Grim Fandango

Was hat dich dazu motiviert, Spieletester zu werden?
naive Vorstellungen, falsche Versprechungen und ein dickes Geldbündel – und die Möglichkeit, Schreiben und Spielen zu kombinieren

Was hat dich dazu motiviert, eine eigene Zeitschrift zu schaffen?
die Herausforderung ... und natürlich auch die erstklassigen Kollegen ;-)

Was war dein erstes selbst gekauftes Video-/Computerspiel?
Super Mario Land für den Gameboy

Welches Video-/Computer-/Arcadespiel war das erste, das du je gespielt hast?
Winter Games auf dem Commodore 64

Hast du je eine Videospielkonsole besessen? Falls ja: Welche war die erste, die du besessen hast?
Der gute alte Gameboy; die erste echte Heimkonsole war ein Super Nintendo Entertainment System.

Wie viele Stunden verbringt ein PC PowerPlay-Redakteur ca. vor dem PC?
Knapp neun Stunden pro Tag sind bei mir Minimum.

Gab es je ein Spiel, für das alleine du deinen PC aufgerüstet hast? (z.B. CD-ROM-Laufwerk für Rebel Assault)
Für das erste Unreal musste eine neue Grafikkarte her

WASD oder Pfeiltasten in Ego-Shootern?
WASD

VW oder Opel?
Ford

Wie kommst du zur Arbeit? Mit dem Auto oder mit öffentlichen Verkehrsmitteln?
mit dem Auto



MICHAEL ERLWEIN
DVD-Redakteur

Experte für Renn-, Actionspiele, Browserspiele, Einsteigerspiele

spielt gerade	Railroads
hört gerade	Bangbros mit Bangjoy the Music
wartet auf	bessere Zeiten
Retrospiel-Empfehlung	Super Missile Attack

Was hat dich dazu motiviert Spieletester zu werden?
das Geld, der Luxus und die Frauen

Was hat dich dazu motiviert, eine eigene Zeitschrift zu schaffen?
die Frauen, das Geld und der Luxus

Wie viel Stunden verbringt ein PC PowerPlay-Redakteur ca. vor dem PC?
acht bis zwölf pro Tag

Welches ist dein Auftrag?
ein guter Mensch sein

Welche Schuhgröße hast du?
44

Wie kommst du zur Arbeit? Mit dem Auto oder mit öffentlichen Verkehrsmitteln?
ICE und öffentliche

Was war dein erstes selbst gekauftes Video-/Computerspiel?
World of WarCraft

Welches Video-/Computer-/Arcadespiel war das erste, das du je gespielt hast?
Pong

Hast du je eine Videospielkonsole besessen? Falls ja: Welche war die erste, die du besessen hast?
Ein Pong-Gerät, Name weiß ich nicht mehr.

Welches Szenario aus dem Kino oder Fernsehen sollte unbedingt als Computerspiel umgesetzt werden?
Das literarische Quartett

WASD oder Pfeiltasten in Ego-Shootern?
WASD

Quake oder Unreal Tournament?
UT

SO TESTEN WIR

Noch mehr Infos, noch bessere Kaufberatung: Unser optimiertes Test-System hilft Ihnen!

FAKTEN ZUM SPIEL



Genre: Ego-Shooter
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Valve
Hersteller: Electronic Arts

Alles Wichtige auf einen Blick, vor allem, ab wann Sie das Spiel beim Händler kriegen. Hilfreich sind die Angaben zu Entwickler und Hersteller, um gezielt suchen zu können.

Webseite	www.half-life2.com
Hotline	0900/120 252 0 (0,25 €/min.)

Hier kriegen Sie technische Hilfe, falls das Spiel nicht läuft.

ca. Preis in € 10 20 30 40 50

Dank des Farbbalkens sehen Sie gleich, was der Titel kostet.

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

Welches Tonformat wird ausgegeben, ist das Spiel auf Deutsch?

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Für welche Altersgruppe sich der Titel eignet, sehen Sie hier.

Schwierigkeit: 3 Stufen; mittel bis schwer

Wichtig: Ist das Spiel leicht oder schwer, kann man es anpassen?

empfohlene Steuerung

Wie Sie das Spiel am besten steuern, zeigen wir hier.

Multiplayer Internet	(32 Spieler)
Einzel-PC	(1 Spieler)
Netzwerk	(32 Spieler)

Gibt es einen Multiplayer-Modus? Hier alle Details.

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	9
Atmosphäre	9
Multiplayer	7

Die Einzelnoten verraten, wie gut der Titel aussieht, ob der Sound mitreißt und wie sich das Spiel steuert. Neu: Die Atmosphäre – wie stark zieht uns das Spiel in seinen Bann?

Ideal für: Fans des Originals

Sagt aus, für welche Zielgruppe sich das Spiel am besten eignet.

Alternative Vollpreis: Half-Life 2	(ca. 38 €, 09/2005: 94)
Alternative Budget: Sin Episodes 1	(ca. 20 €, 06/2006: 79)

Sie suchen nach weiteren Alternativen? Hier finden Sie eine aktuelle und eine ältere, die dafür aber preisgünstiger ist.

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 400 MB

Auflösung	800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 7800	RAM	2,0 GB

Wie viel Platz zum Installieren auf Ihrer Festplatte frei sein muss, lesen Sie hier. Außerdem, wie das Spiel auf Ihrem PC läuft. Haben Sie einen Rechner der Kategorie rot, sollten Sie den Titel lieber nicht kaufen.

PRO

- Alyx wirkt sympathisch und menschlich
- glaubwürdige Umgebungen
- fair ausbalancierter Schwierigkeitsgrad

KONTRA

- keine neuen Waffen, Szenarien, Gegner
- Steam-Aktivierung nicht für jedermann
- mäßige Synchronsprecher

Hier geben unsere Redakteure markante Punkte an: Was hat uns im Einzelnen gefallen, was gar nicht? Die Aufteilung in drei Pro- und drei Kontrapunkte ist nicht fest. Ein Titel kann theoretisch auch nur positive Eigenschaften besitzen.

DIE SOUND-SYSTEME

Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

Jedes kleine Quadrat steht für einen Lautsprecher, den das Spiel ansteuert, und zeigt die Richtung, aus der der Sound kommt. Der Punkt in der Mitte gibt an, dass ein Subwoofer unterstützt wird.

UNSERE MEINUNGSKÄSTEN UND WERTUNGEN

Die Meinung unserer Redakteure ist das Herz von PC PowerPlay. Wir nehmen kein Blatt vor den Mund und sagen aus unserer ganz persönlichen Sicht, warum uns ein Spiel gefällt – oder auch nicht. Dabei zählen nicht nur die reinen Fakten. Ob ein Spiel gut ist, hat nicht nur mit messbaren Merkmalen zu tun.

In den Meinungskästen geht es auch viel um das Bauchgefühl beim Spielen. Wir sind überzeugt: Ein Spiel ist mehr wert als die Summe seiner Einzelteile. Oder weniger.

Wir pressen nicht zwanghaft jedes Spiel in vorgefertigte Kategorien. Stattdessen bewerten unsere erfahrenen Redakteure den Spielspaß, den sie während des Testens hatten. Und: Nur wer ausführlich gespielt hat, darf auch bewerten.

Die Meinungen resultieren in der Spielspaß-Wertung, die jeder Redakteur vergibt. Aus diesen Wertungen berechnen wir den Durchschnitt – das ist unsere endgültige Wertung. Ab einem Wert von x,5 runden wir mathematisch auf.



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Ich bin verliebt!

Die ersten zehn Minuten von Episode 1 gehören wohl zu den emotionsreichsten meiner Spielerkarriere. Wie Alyx Gordon in die Arme schließt, nur um sich gleich darauf schüchtern zurückzuziehen – das ist großes Kino. Wenn sie dann später ängstlich hinter mir durchs Dunkel tappt, dann weiß ich, warum ich mich durch Horden von Combine-Soldaten schieße: nicht, um die Welt zu retten, sondern für Alyx.

Auch das Leveldesign überzeugt: Episode 1 spielt sich so gut wie und doch anders als Half-Life 2.

Meine Wertung 91



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Einfach nur wow!

Ja, Episode 1 ist verflucht kurz. Das stört mich aber nicht die Bohne, denn es ist für mich sogar noch etwas atmosphärischer als das bereits geniale Hauptprogramm.

Das liegt nicht nur an Alyx, obwohl Valve für die neue Lara Croft einen Oscar verdient hätte. Es liegt vor allem an der genialen Spannungskurve, am Mix aus Hochspannung und lockeren Sprüchen. Wenn ich zum ersten Mal mit der Schrotflinte auf Zombies schieße und gleichzeitig schnelle Musik aus den Boxen schallt, ist das ganz groß.

Meine Wertung 92

RÜDIGER STEIDLE	91
DAVID BERGMANN	92
SIMON FISTROCH	91
MARTIN DEPPE	92

Durchschnitts-Wertung der Tester: **92**



Wie das Spiel auf Ihrem Rechner läuft, sagen wir Ihnen mit dieser Tabelle: Rot bedeutet, das Spiel läuft extrem ruckelig und ist daher eher nervig als unterhaltsam. Gelb steht für ordentliche Leistung, mit gelegentlichen Verzögerungen müssen Sie aber rechnen. Grün schließlich ist optimal. Ist ein Feld grau, läuft der Titel auf der entsprechenden Kombination aus Prozessor und Grafikkarte überhaupt nicht.

- läuft nicht
- läuft befriedigend
- ruckelt extrem
- läuft optimal

UNSERE **ZUSATZKÄSTEN**

Multiplayer

Spielmodi
Deathmatch

Spielerzahl
Einzel-PC: –
Netzwerk: 8
Internet: 8

Dedicated Server
nicht vorhanden

Fazit: Nur zwei Siegbedingungen sind im Mehrspieler-Modus einstellbar: bis zum bitteren Ende kämpfen, oder die meisten Außenposten erobern. Dafür gibt's 24 abwechslungsreiche Karten. Wichtig für den Sieg ist der häufige Einsatz des Helden.

Wertung 6

Multiplayer wird immer wichtiger, daher widmen wir entsprechenden Spielen einen ausführlichen Kasten mit wichtigen Infos über die Spielmodi und deren Qualität. Außerdem für Clans die Info, ob eine spezielle Server-Version angeboten wird.

Spielelemente



Strategie	65%
Action	30%
Rollenspiel	5%

Rise & Fall ist im Kern ein Echtzeit-Strategiespiel. Allerdings werden die Missionen oft durch Action-Sequenzen unterbrochen. Es gibt auch reine Action-Levels. Da wir unseren Helden über fünf Stufen verbessern können, ist eine Prise Rollenspiel dabei.

Mixturen aus mehreren Genres in einem Spiel werden immer häufiger. Wir schlüsseln für Sie auf, welche Elemente ein Titel enthält und ob das Vermischen praxistauglich ist. So fällt die Kaufentscheidung bei Spielen wie Spellforce & Co. leichter.

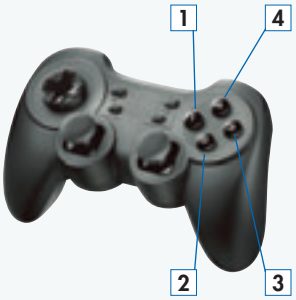
Im Wettbewerb

Spellforce 2	91
Schlacht um Mittelerde 2	90
Age of Empires 3	87
Age of Mythology	83
Rise & Fall	82

Im Vergleich zum Genre-Zwitter Spellforce 2 zieht Rise & Fall den Kürzeren. Auch mit Electronic Arts' Edel-Strategiespiel Schlacht um Mittelerde 2 kann es besonders im Bereich Atmosphäre nicht mithalten. Trotzdem ist es nur wenig schlechter als Age of Empires 3. Budget-Freunde mit einem Faible fürs alte Griechenland und Ägypten sollten das (technisch veraltete) Age of Mythology antesten.

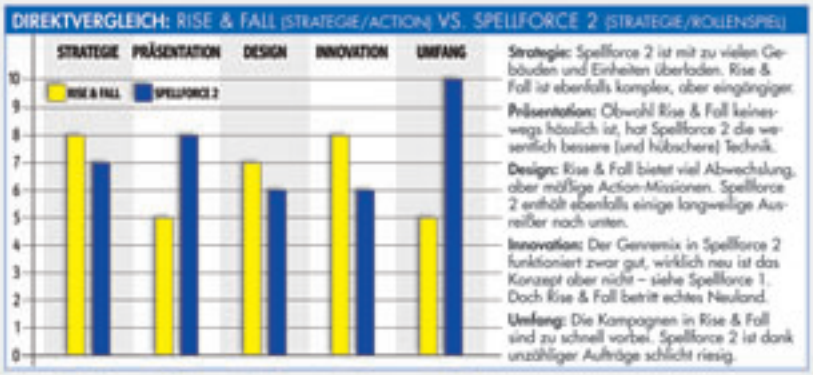
Hier muss sich der getestete Titel mit ähnlichen Spielen vergleichen lassen: Was machen die anderen besser oder schlechter? Ein optimaler Überblick mit Titeln, die jeder ambitionierte Spieler kennen sollte. Der Augenblick der Wahrheit für viele Spiele!

Steuerung



1	Passen
2	Starker Schuss
3	Sprinten
4	Torwart bewegen

Müssen Sie 20 Tasten auf Ihrem Gamepad beherrschen, um gut spielen zu können? Ist die Maus mit Funktionen überbelegt? Hier zeigen wir, wie Sie das Spiel steuern können (oder müssen), und mit welchem Eingabegerät (Maus, Gamepad, Lenkrad, Joystick).



Neu: Hier stellen wir den getesteten Titel und die Genre-Referenz oder seinen eigenen Vorgänger auf den Prüfstand. In Detailbereichen vergleichen wir akribisch, wo die Stärken und Schwächen der Spiele liegen. Die farbigen Balken geben auf einen Blick Ausschluss darüber, ob der Newcomer den Platzhirsch in wichtigen Bereichen überholen kann.

SETUP

Rise & Fall belegt 2,4 GByte auf der Festplatte. Spielstände werden im Unterverzeichnis Data\Saved Games abgelegt und sind zwischen 5 und 10 MByte groß. Sie können das Spiel bei aktiver Internetverbindung über den »Update«-Knopf im Optionsmenü auf dem neusten Stand halten.

Kopierschutz:
Hier kommt Starforce zum Einsatz. Zum Starten müssen Sie daher die DVD einlegen.

Zu jedem wichtigen Spiel prüfen wir den verbrauchten Festplattenplatz und die teils riesige Größe der Spielstände. Außerdem gehen wir auf Besonderheiten ein, etwa einen automatischen Update-Service. Abschließend verraten wir, mit welchem Kopierschutz das Spiel ausgestattet ist und ob dieser Probleme verursacht. Ob die CD oder DVD nur beim Start oder während des Spiels im Laufwerk sein muss, testen wir ebenfalls.

UNSERE **AWARDS**

Ein Spiel hat uns beim Testen durch einen bestimmten Teilaspekt besonders fasziniert? Dann vergeben wir eine Auszeichnung, unseren »Award«. Die schicke Goldmedaille verleihen wir aber unabhängig von der Wertung – diese journalistische Freiheit gönnen wir uns.



UNSERE **ICONS**

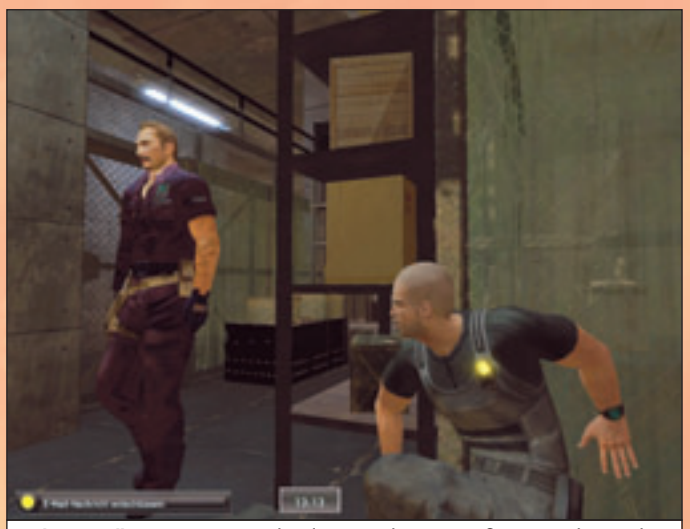
Unsere farbigen Symbole zeigen auf einen Blick, ob es weiterführende Infos oder Inhalte im Heft bzw. auf DVD gibt. Neu sind die Hinweise auf unsere umfangreichen Tipps-Videos, die Ihnen in bewegten Bildern beim Spielen helfen. Der Goldrand bei »Infos« und »Bilder« zeigt, dass Sie diese Informationen und Screenshots nur bei PC PowerPlay finden, also in keiner anderen Zeitschrift.



TOP 30 ACTIONSPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	HALF-LIFE 2	94	09/2005	82	Genialer Ego-Shooter mit toller Grafik und Physikrätseln
2	GTA SAN ANDREAS	92	02/2006	85	Das beste GTA aller Zeiten – umfangreich und motivierend
3	PSYCHONAUTS (dt.)	90	02/2006	82	Abgedrehtes Action-Adventure mit schwarzem Humor
4	DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC	90	12/2006	81	Dramatische Schwertgefechte, Bogenkämpfe und Zauberduelle
5	VAMPIRE 2 BLOODLINES	90	09/2005	81	Blutsauger in L.A. – ein vielschichtiges Action-Rollenspiel
6	JOINT OPERATIONS	89	04/2005	83	Flotter, fairer Team-Shooter für bis zu 100 Schützen
7	BATTLEFIELD 2142	89	12/2006	83	Das bewährte Battlefield-Gefühl im Science-Fiction-Szenario.
8	UT 2004 (dt.)	88	12/2004	84	Der Vorzeige-Shooter mit umfangreichen Multiplayer-Paket
9	DARKSTAR ONE	88	06/2006	79	Dramatische, einsteigerfreundliche Weltraumsaga
10	FAR CRY	88	09/2005	86	High-Tech-Shooter in atemberaubender Kulisse
11	LEGO STAR WARS 2	88	10/2006	75	Lego-Luke und seine Plastikfreunde stürmen Herzen und Charts
12	MAX PAYNE 2	87	12/2004	85	Düsterer Action-Thriller: kurz, aber spannend
13	RÜCKKEHR DES KÖNIGS	87	12/2004	71	Mit Gandalf und Co.durch filmreife Szenen kloppen
14	REPUBLIC COMMANDO	87	03/2005	80	Starke Story, gute Missionen und Star-Wars-Flair
15	MAFIA	86	12/2004	82	Immer noch aktuell: der GTA-Klon in den wilden 1920ern
16	FEAR	86	05/2006	84	Erwachsener Grusel-Shooter mit schöner Zeitlupenfunktion
17	TRIBES VENGEANCE	86	12/2004	64	Sehr gute Solo-Umsetzung des Multiplayer-Klassikers
18	SWAT 4	86	02/2006	77	Denken statt ballern: tolle taktische Polizei-Einsätze
19	METAL GEAR SOLID 2	86	12/2004	76	Prima Schleich-Shooter, hanebüchene Story
20	PRINCE OF PERSIA 6	86	12/2006	80	Düsteres Action-Adventure für Gamepad-Akkrobaten
21	PREY	85	08/2006	84	Geradlinig, aber nicht 08/15: Prey bringt Wind ins Genre
22	CONDEMNED	85	04/2006	77	Atmosphärische Gruselaction in Ego-Perspektive
23	HITMAN 4	85	06/2006	82	Hart, zynisch, gnadenlos: der beste Hitman aller Zeiten
24	FREELANCER	85	05/2005	79	Großes Weltraumspiel mit Story, Kampf und Handel
25	CHRONICLES OF RIDDICK	85	01/2005	85	Kurz, aber gut: Filmumsetzung mit Knast-Atmosphäre
26	SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT	85	12/2006	–	Sam Fisher mit Gewissenskonflikten und Hardware-Hunger
27	STAR WARS BATTLEFRONT 2	84	12/2005	80	Online-Shooter mit Star-Wars-Flair, macht auch solo Spaß
28	COMMANDOS STRIKE FORCE	84	03/2006	78	Gelungener Action-Ableger der Commandos-Reihe
29	SCARFACE	84	12/2006	–	Kinofilm trifft GTA und klaut hemmungslos, aber sehr gut
30	COUNTER-STRIKE SOURCE	84	12/2004	83	Der zeitlose Klassiker unter den Multiplayer-Shootern

*Machen Sie mit! Leserwertung auf www.cynamite.de



Splinter Cell 4: Sam ist zurück, als Doppelagent weiß er uns aber nicht so gut zu überzeugen wie mit seiner Chaos Theorie.



Scarface: Was wird Al Pacino wohl dazu sagen, wenn er sieht, dass sein Alter Ego auf Platz 29 in unsere Hitliste eingestiegen ist?

TOP 30 STRATEGIESPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	WARCRAFT 3	93	12/2004	95	Perfektes Balancing und Fantasy-Flair in Echtzeit
2	CIVILIZATION 4	91	11/2005	82	Der bislang beste Teil der Runden-Strategie-Legende
3	ANNO 1701	91	11/2006	81	Geniale Aufbau-Strategie mit tollem Wirtschaftssystem
4	SPELLFORCE 2	90	04/2006	81	Epischer Mix aus Rollenspiel und Strategie
5	SCHLACHT UM MITTELERDE 2	90	03/2006	75	Imposante Echtzeit-Schlachten nach J.R.R Tolkien
6	MEDIEVAL 2	90	11/2006	65	Fordernd-komplexer Mix aus Runden- und Echtzeit-Strategie
7	COMPANY OF HEROES	90	10/2006	84	Authentisch umgesetzte Weltkriegs-Strategie mit Edelgrafik
8	C&C GENERÄLE	89	12/2004	87	Echtzeit-Strategie mit vorbildlichem Mehrspielermodus
9	HEROES OF MIGHT & MAGIC 5	88	06/2006	82	Fantasy-Rundenstrategie mit Helden, Monstern und Magie
10	THE MOVIES	88	08/2006	75	Vergnügliche Wirtschaftssimulation mit Regiestuhl
11	STAR WARS EMPIRE AT WAR	87	03/2006	82	Der Krieg der Sterne als Echtzeit-Strategiespiel
12	RAILROADS	87	11/2006	65	Mensch Meier: simples Spielprinzip – immenser Suchfaktor
13	CAESAR 4	87	10/2006	73	Das komfortabelste Aufbauspiel des römischen Imperiums
14	AGE OF EMPIRES 3	87	11/2005	80	Der Klassiker mit aufgebohrter Optik und tollen Missionen
15	DIE SIMS 2	87	12/2004	75	Augenzwinkernde Lebenssimulation in bunter Grafik
16	ACT OF WAR	86	09/2006	78	Spannender Polit-Thriller als Echtzeit-Strategie verpackt
17	BLACK & WHITE 2	86	10/2005	76	Göttersimulation mit spielerischer Freiheit
18	PARAWORLD	86	09/2006	79	Echtzeitkämpfe mit Dinosauriern und üppigem Aufbaupart
19	FULL SPECTRUM WARRIOR	86	01/2005	74	Taktische Planung mit heißer Action verknüpft
20	ROME – TOTAL WAR	86	09/2005	79	Herrschen und kämpfen: die interaktive Geschichtsstunde
21	SILENT STORM	85	12/2004	70	Runden-Taktik mit genialer Spielphysik
22	BLITZKRIEG 2	85	10/2005	67	Für erfahrene Weltkriegs-Taktiker ein großer Spaß
23	ARMIES OF EXIGO	84	12/2004	67	Von WarCraft 3 geklaut – aber verdammt gut
24	STRONGHOLD 2 (v1.1)	84	06/2005	76	Burgen bauen oder als Belagerer erstürmen
25	PANZERS 2	84	08/2005	78	Nicht ganz so genial wie Teil 1, trotzdem tolles Taktikspiel
26	EMERGENCY 4	84	05/2006	67	Fulminantes Rettungsszenario mit einfacherer Steuerung
27	RISE OF LEGENDS	84	06/2006	61	Für Echtzeit-Profis eine kleine Offenbarung
28	DIE SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION	84	09/2006	81	Noch genauso knuffig wie vor zehn Jahren: Die Siedler
29	KINDER DES NILS	84	06/2005	76	Doofer Name, aber tolles Aufbauspiel à la Caesar
30	WARHAMMER 40K – DAWN OF WAR	84	05/2005	80	Ein Brettspiel erwacht zum Leben und lässt es krachen

*Machen Sie mit! Leserwertung auf www.cynamite.de



Medieval 2: Besseres Mittelalter als bei Stronghold und seinen diversen Ablegern. Hut ab vor Ritter Medi und Knappe Evil.



Anno 1701: So schnell wird unserem Aufbau-Liebling keiner gefährlich. Außer vielleicht Anno 1404 und Anno: Die nächste Generation.

TOP 30 ABENTEUERSPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	WORLD OF WARCRAFT (dt.)	95	07/2006	74	Kunterbuntes Online-Rollenspiel im WarCraft-Universum
2	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	93	12/2004	81	Tolles Star-Wars-Rollenspiel mit taktischen Gefechten
3	TITAN QUEST	91	06/2006	80	Der Diablo 2-Killer: Macht nicht viel neu, aber vieles besser
4	GOTHIC 2	91	12/2004	83	Glaubwürdige Fantasywelt, epische Geschichte – genial!
5	PLANESCAPE TORMENT	89	12/2004	81	Dank tiefgründiger Dialoge eines der besten Rollenspiele
6	BALDUR'S GATE 2	88	12/2004	79	Episches D&D-Rollenspiel mit fantastischen Quests
7	ANKH	88	09/2006	75	Lustiges Abenteuer unter ägyptischer Sonne
8	OBLIVION (dt.)	87	05/2006	85	Rollenspiel mit gigantischer Welt und großer Freiheit
9	DIABLO 2	87	12/2004	82	Klasse Action-Rollenspiel mit vorbildlichem Spielfluss
10	GUILD WARS: FACTIONS	87	06/2006	79	Actionreiche PvP-Schlachten vor toller Kulisse
11	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	86	10/2005	75	Abklatsch des Vorgängers – aber immer noch sehr gut
12	FABLE	86	10/2005	78	Peter Molyneux' Rollenspiel mit älter werdenden Helden
13	RUNAWAY 2	86	12/2006	–	Schön hohe Spieldauer, klasse Grafik, prima Rätsel
14	MONKEY ISLAND 4	85	12/2004	71	Trotz nerviger Steuerung ein humoriges Adventure
15	SUDEKI	85	04/2005	80	Quietschbuntes Japan-Rollenspiel mit tollen Gefechten
16	SAM & MAX: EPISODE 1	85	12/2006	–	Absolut gelungenes Comeback des witzigen Duos
17	VAMPIRE – THE MASQUERADE	84	12/2004	75	Mehr Shooter- als Rollenspiel, nicht nur für Vampir-Fans
18	EVERQUEST 2	84	07/2005	59	Etwas altbackenes Online-Rollenspiel für Gruppenspieler
19	THE WESTERNER	83	12/2004	83	3D-Adventure im Wilden Westen mit sympathischem Held
20	SACRED	83	12/2004	81	Riesiges Action-Rollenspiel à la Diablo, mauer Multiplayer
21	GEHEIMAKTE TUNGUSKA	83	09/2006	80	Spannendes Rätselraten mit toller Hilfefunktion
22	THE BARD'S TALE	83	04/2006	73	Viel schwarzer Humor und spannende Rollenspiel-Kämpfe
23	CITY OF VILLAINS	83	12/2005	62	Comic-hafte Onlinewelt voller Schurken mit Superkräften
24	FAHRENHEIT	83	11/2006	82	Kinoreifes Adventure mit spielerischer Freiheit
25	BAPHOMETS FLUCH 4	83	09/2006	79	Nico und George kommen einer Verschwörung auf die Spur
26	NEVERWINTER NIGHTS 2	83	12/2006	–	Dezent altmodisch, aber spannend – dank Story und Kämpfen
27	BLACK MIRROR	82	12/2004	78	Adventure mit echter Grusel-Atmosphäre
28	DARK AGE OF CAMELOT	82	12/2004	71	Das Online-Rollenspiel mit dem besten PvP-System
29	ARX FATALIS	82	12/2004	79	Rollenspiel in riesigen Innenarealen und Kerkern
30	THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL	81	12/2004	72	Das geniale Kampfsystem rettet die drögen Texte

*Machen Sie mit! Leserwertung auf www.cynamite.de



Neverwinter Nights 2: Tolles Rollenspiel und klasse Kämpfe gewähren einen Platz im Charts-Himmel. Wäre nur die Kamerasteuerung besser.



Runaway 2: Kuscheln mit Brian, alle Frauen dürfen mal drücken, nur Gina nicht, denn die muss Brian erstmal finden – und retten.

TOP 30 SPORTSPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	PRO EVOLUTION SOCCER 6	92	11/2006	84	Perfekte Simulation: realistisch und anspruchsvoll
2	GTR 2	92	09/2006	82	Mit GTR 2 stellt Simbin erneut die Rennsimulations-Referenz
3	TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	92	12/2004	69	Tony Hawk in Bestform: irre Tricks und cooles Leveldesign
4	LIVE FOR SPEED S2	90	08/2005	62	Die derzeit beste Online-Rennsimulation
5	F1 CHALLENGE 99-02	90	12/2004	66	Beste Formel-1-Simulation für den PC, klasse Fahrgefühl
6	FUSSBALL MANAGER 07	89	11/2006	85	Der bislang beste FM: vereint alte und neue Stärken
7	NASCAR RACING 2003	89	12/2004	47	Sehr realistisch, tolles Oval-Fahrgefühl – prima!
8	NHL 06	88	10/2005	75	Back to the Roots, bärenstarke Eishockey-Simulation
9	GT LEGENDS	88	10/2005	76	Rasen wie Papi: historisches Rennspiel der GTR-Macher
10	COLIN MCRAE RALLY 2005	88	12/2004	86	Rallysimulation mit Langzeitmotivation
11	NBA LIVE 2006	88	10/2005	73	Basketball-Komplettpaket: selbst spielen und managen
12	JUICED	88	04/2006	73	Rasante Verfolgungsjagden gegen die Polizei, Top-Grafik
13	NEED FOR SPEED MOST WANTED	87	11/2006	78	Starker Konkurrent für Need for Speed, oft unterschätzt
14	TIGER WOODS PGA TOUR 2006	86	10/2005	50	Realistisches Golfen quer durch die Jahrzehnte
15	RACE	85	12/2006	–	Der kleine Bruder von GTR 2: weniger PS, aber trotzdem gut
16	DTM RACE DRIVER 2	85	06/2005	78	Besser als Teil 3, mit Abwechslung und gutem Fahrgefühl
17	MVP BASEBALL 2004	85	12/2004	78	Intuitive Steuerung und geniale Atmosphäre
18	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004 – 2005	85	02/2005	72	Fußball mit Hintergrundgeschichte
19	FOOTBALL MANAGER 2006	85	12/2005	83	Umständliche Menüführung vergrault Einsteiger
20	ANSTOSS 2007	84	09/2006	71	Spielerisch so gut wie lange nicht, aber Bug-geplagt
21	WORLD CHAMPIONS. SNOOKER 2005	84	05/2005	80	PC-Snooker mit perfekter Ballphysik und guter Bedienung
22	TRACKMANIA NATIONS	84	03/2006	76	Rasend schnelles Action-Rennspiel mit Strecken-Editor
23	RICHARD BURNS RALLY	83	12/2004	87	Anspruchsvolle Rallye-Simulation für Profis
24	NFS UNDERGROUND 2	83	08/2005	79	Flottes Rennspiel vor allem für Fans von Pimp my Ride
25	TRACKMANIA ORIGINAL EXTENDED ED.	83	02/2006	80	Neuauflage des Funracers mit aufgemotzter Grafik
26	MADDEN NFL 06	83	09/2005	57	Sehr gute Football-Simulation für Kenner der Sportart
27	MOTOGP 3	83	09/2005	59	Solides Motorrad-Rennspiel, knifflig zu steuern
28	TOP SPIN	83	12/2004	83	Realistische Tennis-Simulation mit lizenzierten Spielern
29	RTL SKI ALPIN 2006	83	12/2005	43	Bestzeitjagd im Schnee mit eingänglicher Steuerung
30	RALLISPORT CHALLENGE	83	12/2004	70	Keine Simulation, aber tolle Grafik und Action

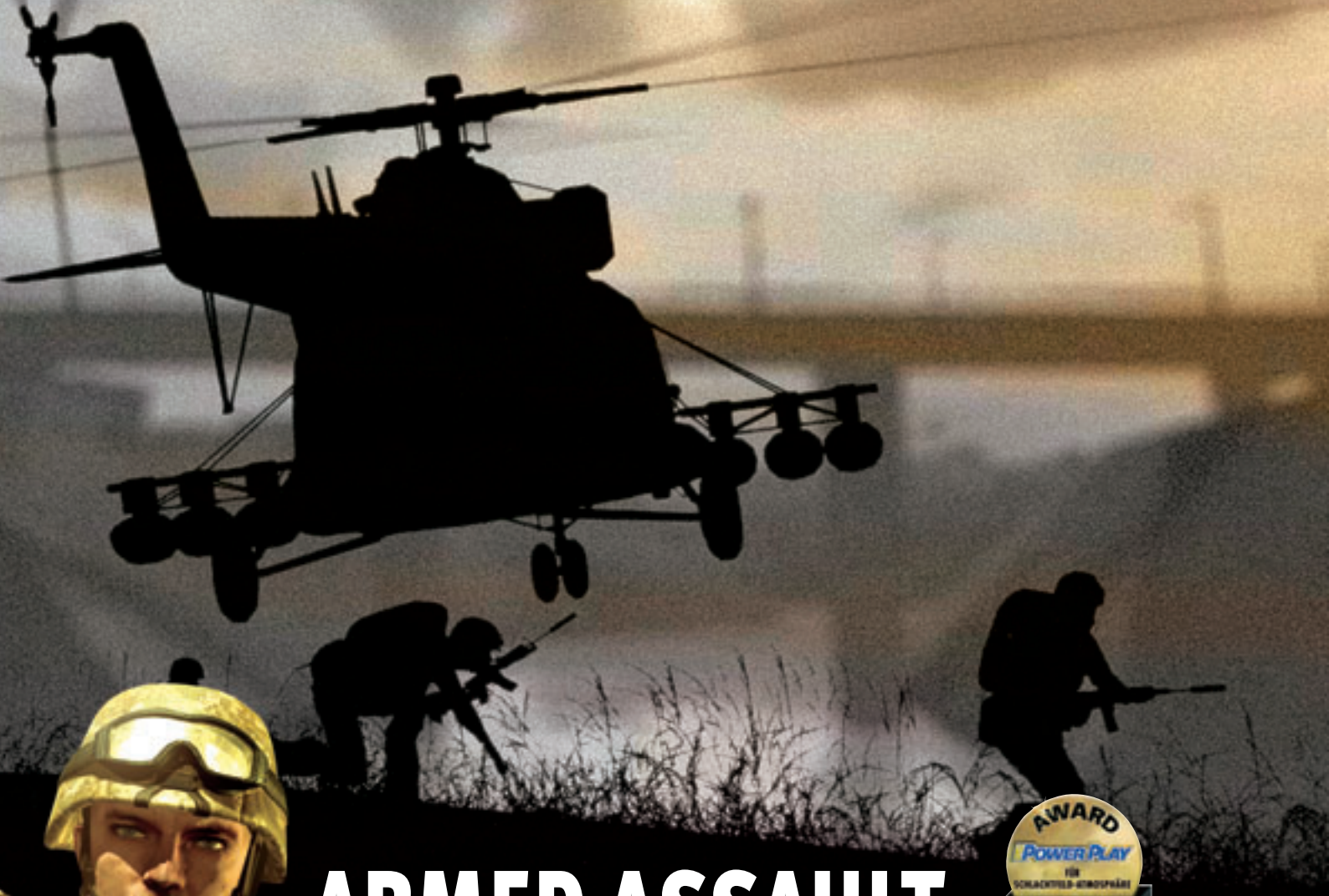
*Machen Sie mit! Leserwertung auf www.cynamite.de



Race: Tolles Rennspiel mit ein paar Macken, deswegen auch nicht ganz so erfolgreich wie der große Simulations-Bruder GTR 2.



Fussball Manager 07: Das Runde muss ins Eckige, ein Spiel hat 90 Minuten und nach dem Spiel ist vor dem Spiel. Dafür gibt's Platz 6!



ARMED ASSAULT

Der Nachfolger von Operation Flashpoint glänzt mit ebenso gigantischen wie atmosphärischen Schlachtfeldern, macht es allerdings Einsteigern unnötig schwer.

»Drei! Feuer auf ... T-72, zwölf Uhr!« »Zwei! Feuer auf ... BMP, ein Uhr!« »Eins! Gegnerischer Scharfschütze ... 300 Meter, ein Uhr!« Zwei Raketen zischen los, rasen über uns hinweg, während wir uns hinter eine Sandsackbarriere kauern, denn auch von der anderen Seite prasseln Projektile auf uns ein. Ein unglücklicher Kollege hebt den Kopf – däng! »Oh nein! Nummer vier hat's erwischt!« Vorsichtig linsen wir mit dem Fernglas durch eine Lücke in den Absperrungen: Ein halbes Dutzend Panzer und Transporter quälen sich den Hügel hoch, den wir halten sollen. Einer fliegt mit dumpfem Krachen in die Luft; eine der Panzerabwehrraketen hat wohl ihr Ziel gefunden. Dazwischen rennen und robben zig Soldaten, andere liegen leblos daneben. Rote Leuchtspurgeschosse peitschen kreuz und quer, in der Ferne knattern zwei Helikopter über den Horizont.

Wir werden mitten in einen Krieg geworfen. Mal als Schütze 08/15, mal als LKW-Fahrer, als Offizier oder Pilot, doch immer als kleines Rädchen im Getriebe. Kein anderes Spiel vermittelt eine derart intensive Schlachtfeld-Atmosphäre wie **Armed Assault**. Kein anderes Spiel – außer Vorgänger **Operation Flashpoint**, mit dem die Entwickler von Bohemia Interactive vor fünf Jahren einen Überraschungshit landeten.

Klotzen, nicht kleckern

Es ist die schiere Größe des Konflikts, die **Armed Assault** genauso wie den ersten Teil von allen anderen Militär-Shootern abhebt. Es gibt keine »Levels«, das Spiel simuliert eine komplette, rund 400 Quadratkilometer große fiktive Insel namens Sahrani. Mit Dörfern, Farmen, Kleinstädten, Flugplätzen bis hin zu Details wie Telefonzellen, Strommasten und Bushaltestellen. Im Norden die Sozialistische Republik Sahrani, im Süden ein kleines Königreich.

In letzterem bilden gerade amerikanische GIs ihre neuen Verbündeten der einheimischen Armee aus, als plötzlich die sozialistische »Befreiungsarmee« über die Brüder im Süden her fällt. Wir erleben die Invasion als Teil einer Patrouille, die nichts ahnend in die Stadt Corazol gerufen wird: »Irgendjemand knallt da rum.« Doch als wir ankommen, erwarten uns keine Kinder mit Feuerwerkskörpern, sondern feindliche Soldaten mit Sturmgewehren und Panzerfäusten. Zwei unserer Geländewagen gehen in Flammen auf, und unserem Trupp bleibt nur die Flucht.

Rambo in Rente

Eines lernen wir schon im ersten Einsatz: Wer den Helden spielt, überlebt nicht lang. Oft genügt schon eine gegnerische Kugel, und wir hauchen unser Bildschirmleben aus. Deshalb: Kopf runter und auf dem Bauch durchs Gemüse robben. Ballern bringt uns ebenso wenig weiter. Zum Meisterschützen wird nur, wer sich Zeit zum Zielen nimmt, wer Einzelschuss statt Dauerfeuer nutzt und auf längere Distanz auch die Ballistik ein-

SETUP

Installation:
Armed Assault belegt rund 4,4 GB Speicher auf der Festplatte. Die Spielstände finden sich unter Eigene Dateien\ArmA\Saved und sind zwischen 1 und 2 MB groß.

Kopierschutz:
Es kommt Securom zum Einsatz. Die DVD muss sich beim Start im Laufwerk befinden.



Wer so spielt, lebt nicht lange: **Aufrecht übers Feld** zu staksen ist bei Armed Assault eine doofe Idee. Zudem trifft man mit dem MG stehend nichts.

berechnet. Dabei geht es nicht darum, Kerben im Kolben zu sammeln. Wir haben eine Aufgabe zu erfüllen. Und in der ersten Mission lautet die schlicht: Leib und Leben retten. **Armed Assault** ist eher Kampfsimulation als Ego-Shooter.

Spiel der tausend Tode

Unverletzt zu entkommen, erweist sich aber selbst für **Flashpoint**-Veteranen wie uns als nicht ganz einfach, denn die Computergegner schießen verteufelt gut. Wir sterben bestimmt ein halbes Dutzend Mal, bevor wir den Einsatz endlich abschließen können, und das ist auch in späteren Missionen eher Regel als Ausnahme. Die Künstliche Intelligenz hat Macken. Mal kommt es vor, dass Gegner im Kugelhagel aufrecht durchs Gelände staksen. Mal ballert einer minutenlang gegen eine Häuserwand. Auf der anderen Seite scheinen unsere Kontrahenten mitunter über hellsichtige Fähigkeiten zu verfügen. Da krabbeln wir heimlich, still und leise durchs dichte Unterholz, nur um plötzlich auf einen halben Kilometer Entfernung von einem MG-Schützen beschossen zu werden, als hätte er uns seit einer Stunde bereits genau an dieser Stelle erwartet.

Armed Assault birgt nicht nur für Einsteiger eine Menge Frustpotenzial. Zumal pro Mission nur ein einziger Spielstand zur Verfügung steht. Der darf zwar beliebig oft überschrieben werden, aber im schlimmsten Fall speichert man genau dann ab, wenn bereits eine Kugel mit dem eigenen Namen drauf unterwegs ist. Dann

Der Multiplayer-Modus



Bis zu 64 Spieler jagen sich in Mehrspieler-Matches via LAN und Internet die Kugeln um die Ohren. Theoretisch lässt sich die Teilnehmerzahl sogar höher schrauben, allerdings hatten wir bereits in Partien mit knapp 20 Soldaten mit fiesen Lags zu kämpfen.

Insgesamt stehen fast 40 Einsätze zur Auswahl. Es gibt zwar auch klassische Deathmatches – jeder gegen jeden – seine Sternstunden feiert der Multiplayer-Modus aber eher in Kooperativ-Kampagnen gegen die KI und Capture-the-Flag-Partien oder taktischen Schlachten, in denen die Kontrahenten um Territorien fechten. Allerdings stirbt man in Mehrspieler-Partien genauso schnell wie im Solo-Feldzug, was dem Spaß unter Umständen ein schnelles Ende bereitet. Immerhin vergibt das Programm in manchen Modi mehrere Leben, sodass man nicht gleich nach einer unvorsichtigen Bewegung für eine Stunde zum Zuschauen verdammt ist. Denn so lange dauern die Matches mitunter.

Doof: Die Einsatzbeschreibungen sind überall die gleichen; ein glücklicherweise schnell zu behebender Lokalisierungsfehler, über den wir Publisher Morphicon auch bereits informiert haben.

DER EDITOR



Operation Flashpoint gehört zu den Actionspielen mit der aktivsten Fangemeinde – dank der vielen Möglichkeiten, eigene Einsätze und Mods zu bauen. Noch heute erscheinen Grafik-Updates und andere Verbesserungen für den Oldie. Auch **Armed Assault** ist offen für Fan-Modifikationen. Mächtigstes Werkzeug ist der Szenario-Editor, mit dem sich eigene Missionen und ganze Feldzüge erstellen lassen.
Die Bedienung gestaltet sich vergleichsweise einfach. Simple Gefechte sind mit wenigen Mausklicks erstellt. Umfangreiche Levels und Feldzüge mit Wegpunkten, Skript-Sequenzen und Cutscenes erfordern mehr Aufwand. Da der Editor dem von **Flashpoint** gleicht, ist damit zu rechnen, dass wenige Tage nach Erscheinen von Armed Assault die ersten kostenlosen Zusätze auftauchen werden. Ein Tool, mit dem sich alte Missionen importieren lassen, soll genauso erscheinen, wie diverse Mod-Werkzeuge.



Mit maximalen Details und bis zu **zehn Kilometern Sichtweite** bietet Armed Assault solche traumhaft schönen Panorama-Perspektiven.

hilft nur Fluchen und Einsatz neu starten. Oder man bedient sich des alten **Flashpoint**-Tricks und legt nach einem Task-Switch (Alt und Tab) manuell eine Sicherungskopie der Speicherdatei an, die sich unter Eigene Dateien\ArmA\Saved\Campaigns\CA\Missions\[Missionsname] findet.

Dienst nach Vorschrift

Der Kampf um Sahrani hat seine Licht- und Schattenseiten. Positiv: Der Abwechslungsreichtum der Kampagne sucht seinesgleichen. Mal sollen Sie als Einzelkämpfer eine Brücke in die Luft jagen und dann die bereits übergesetzte Vorhut aus dem Hinterhalt überfallen. Mal drückt man Ihnen ein Scharfschützengewehr in die Hand und beauftragt Sie mit einem Attentat auf einen generischen Major. Dann liegen Sie minutenlang auf der Lauer, bis sich der Offizier endlich am Fenster seines Hauptquartiers zeigt, und können nur noch hoffen, dass der erste Schuss sitzt, und Sie danach der aufgeschreckten Wachmannschaft entkommen.

Ein andermal verdonnert Sie das Oberkommando zur nächtlichen Patrouille an einem Munitionsdepot. Natürlich schleichen sich Saboteure an, und Sie müssen sich auf Ihr Nachtsichtgerät und schallgedämpftes M4-Gewehr verlassen, um der Übermacht Herr zu werden. Dann wiederum fechten Sie an der Seite mit zig anderen Amerikanern und Sahranis um den letzten verbliebenen Flughafen, donnern nach dem Sieg zum Strand, um eine Landungsoperation abzuwehren und rücken schließlich gegen eine gegnerische Artilleriestellung vor. Als Ihre Einheit gerade aufgerieben zu werden droht, rettet Ihnen eine Staffel Harrier der Marines den Allerwertesten.

Verfahrene Situation

Auf der anderen Seite stehen generell zu viele Einsätze als Einzelkämpfer auf dem Programm. Dabei liegt die Stärke von **Armed Assault** doch klar in den Massenschlachten. Außerdem wirken manche Missionen irgendwie unfertig. Skript-Sequenzen werden verzögert oder gar nicht ausgelöst, manchmal sind die Kräfteverhältnisse arg unausgegoren.

Beispiel: Einmal sollen wir einen LKW-Konvoi in den Hinterhalt locken. Also legen wir Minen, bringen Sprengsätze an, schnappen uns eine Panzerfaust, legen uns auf die Lauer und warten. Und warten. Und warten. Nichts passiert. Schließlich fassen wir uns ein Herz und machen uns auf die Suche. Wir entdecken den Konvoi einen Kilometer entfernt an einer Straßenbiegung. Offenbar ist das Führungsfahrzeug vom Weg abgekommen und kann sich nun nicht mehr befreien. Die KI mal wieder. Im zweiten Anlauf funktioniert's dann endlich.

Bei der oben beschriebenen Flughafenverteidigung sollen wir nach dem Sieg eigentlich einen Mannschaftstransporter besteigen, doch der taucht an den angegebenen Koordinaten erst nach geschlagenen zehn Minuten auf ... und fährt dann los, obwohl die Hälfte unseres Platoons noch draußen wartet. Das darf doch wohl nicht wahr sein! Ein andermal gewinnen wir ein Gefecht, ohne daran teilzunehmen: Unsere Kameraden wehren einen Überfall ab, bevor wir überhaupt im Einsatzgebiet eintreffen!

Kalter Krieg

Dann wäre da noch die Sache mit den Haupt- und Nebenmissionen. Der Feldzug besteht aus zwölf Primäreinsätzen, denen jeweils zwei

WAFFEN, FAHR- UND FLUGZEUGE

Armed Assault fährt fast 30 Vehikel und Flieger (manche davon in mehreren Varianten) auf. Die Infanterie greift auf rund 40 Schießprügel und Ausrüstungsgegenstände wie Granaten und Minen zurück. Die meisten davon aus aktuellen amerikanischen oder ehemaligen sowjetischen Beständen.

Egal ob Sie einen Sanitäter, einen MG-Schützen oder einen Piloten spielen: Sie können jede Waffe verwenden (einfach aufsammeln) und jedes Fahrzeug lenken. Letztere sind allerdings anders als noch im Vorgänger in den Kampagnenmissionen meistens abgeschlossen. Hier stehen nur wenige ausgewählte Fortbewegungsmittel zur Verfügung.

Nebenstehend einige besonders interessante, häufig verwendete oder kuriose Exemplare aus dem Fuhrpark und der Waffenkammer.



M4
Das Sturmgewehr gehört zur Standard-Ausrüstung der US-Streitkräfte. Es wird in mehreren Varianten, unter anderem mit Laservisier, Granatwerfer oder Schalldämpfer angeboten.



AH1 Cobra
Der Angriffshubschrauber der Amerikaner braucht zwei Mann Besatzung. Einer fliegt und wählt die Ziele aus, der andere beschießt sie mit der Kanone oder Lenkraketen.



Für eine gerade mal 400 Quadratkilometer große Insel gibt es auf Sahrani erstaunlich große klimatische Unterschiede. **Palmen im Süden** ...



... und dichte **Nadelwälder im Norden**. Auch die Baustile im sozialistischen Norden und dem südlichen Königreich unterscheiden sich stark.



Eine richtige Hintergrundgeschichte wie Flashpoint erzählt Armed Assault nicht mehr. Stattdessen gibt's Cutscenes im Stil von **TV-Nachrichten**.



Einsätze mit **Helikoptern** oder Harrier-Senkrechtstartern sind mit der umständlichen Steuerung und dem seltsamen Flugverhalten ein Graus.

optionale Sekundäraufträge vorausgehen. Eigentlich sollen wir uns jeweils einen aussuchen, der uns dann Vorteile in der Entscheidungsschlacht bringt. Wenn wir etwa ein Treibstoffdepot zerstören, rücken später weniger Panzer an. Doch in der Praxis macht es kaum einen Unterschied, ob wir die Sekundärmissionen angehen.

Außerdem fehlt uns das Drumherum von **Flashpoint**. Damals durften wir mehrere Charaktere begleiten, die uns über Zwischensequenzen, Tagebucheinträge und Kommentare ans Herz wuchsen. Dabei gelang **Operation Flashpoint** das seltene Kunststück, keine Helden zu fabrizieren, sondern normale Menschen in den Mittelpunkt zu stellen, mit all ihren Ängsten und Sorgen.

Jetzt schlüpfen wir in die Stiefel irgendwelcher anonymer Solda-



M1A1 Abrams
Hauptkampfpanzer der Alliierten, der mehr Wumms hat und mehr aushält als das gegnerische Gegenstück, der T-72 aus sowjetischer Produktion. Zur Not auch allein bedienbar.



Traktor
Sofern die Schlüssel stecken, können Sie in Armed Assault jedes Fahrzeug lenken. Notfalls auch so einen Trecker, wenn gerade kein schnelleres Vehikel zur Verfügung steht.



Schlauchboot
Zwar werden die meisten Schlachten an Land geschlagen, gelegentlich kommen aber auch Boote zum Einsatz, etwa bei Landungsoperationen. Es gibt außerdem ein Patrouillenschiff.

TECHNIK-CHECK



Auflösung: **800x600x32**. Details: minimal. Sichtweite: 1 Kilometer.



Auflösung: **1.024x768x32**. Details: maximal. Sichtweite: 10 Kilometer.

RAM: 128 | 256 | 512 | 1.024 — Installationsgröße 4,4 GB

MHz CPU	bis 1.000	1.200 bis 1.800	2.000 bis 2.400	2.600 bis 3.000	ab 3.200
Geforce 3/4 Radeon 8500/9000	nicht möglich	800x600x32 min. Details	800x600x32 min. Details	800x600x32 mittlere Details	
Geforce 5x00 Geforce 6200 Radeon 9500/9600 Radeon X600			800x600x32 mittlere Details	1.024x768x32 mittlere Details	
Geforce 6600/7600 Radeon X700/1300 Radeon 9700/9800			1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 hohe Details	
Geforce 7600 GS Radeon X1600			1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 hohe Details	
Geforce 6800 GT/Ul. Geforce 7600 GT Radeon X800/X850			1.024x768x32 hohe Details	1.024x768x32 max. Details	
Geforce 7800/7900 Radeon X1800/1900			1.280x1.024x32 hohe Details	1.280x1.024x32 max. Details	

- Armed Assault beansprucht Grafikkarte und CPU stark. Letztere vor allem in großen Gefechten mit vielen KI-Soldaten. Absolut flüssig läuft das Spiel auf keinem erhältlichen System!
- Die maximale Detailstufe lässt sich erst auf Grafikkarten mit 512 MB Videospeicher anwählen.
- Die Ladezeiten hängen stark von der Detailstufe ab. Mit Minimal-Details startet eine Schlacht in wenigen Sekunden. Mit den höchsten Einstellungen dauert's über eine Minute bei 2 GB.
- Zwar gibt es im Spiel keine Ladepausen, es kommt aber gelegentlich zu Ruckeln durch Laden.



Panzer entwickeln erst mit vier Mann Besatzung ihr volles Potenzial. Das heißt: Wir geben Richtung und Ziele vor. Die KI fährt und feuert.

ten, zu denen wir keine Beziehung aufbauen können. Mitunter wechseln wir in den Missionen sogar die Rollen. Spielen etwa erst einen Schützen, später einen Panzerfahrer. Die Hintergrundgeschichte, die bis auf den Zeitrahmen (Jahrtausendwende statt 80er) stark der alten ähnelt, bringt uns **Armed Assault** in zwar gut gemachten Nachrichtenbeiträgen näher, die uns aber seltsam kalt lassen.

Absturzgefährdet

Bevor wir uns wieder den Stärken von **Armed Assault** zuwenden, ein weiterer Kritikpunkt: die Steuerung. Als Infanterist passt die, hält sie sich doch weitgehend an Shooter-Standards. Nur der Funkverkehr ist etwas gewöhnungsbedürftig. Wenn wir nämlich als Offizier eine Kampfgruppe befehligen, müssen wir unsere Kameraden über Tastaturkommandos dirigieren. Dann wählen wir über die Funktionstasten die betreffenden Soldaten an und hangeln uns über ein mehrfach verschachteltes Menü zum entsprechenden Befehl durch. Standards wie »Geh dorthin!« oder »Greif das Ziel an!« lassen sich zum Glück recht einfach erreichen, in-



MARTIN DEPPE
Experte für Actionspiele

Oh no, Spielspaß is down!

Armed Assault merkt man von vorne bis hinten an, dass es für drei Spieler-Typen entwickelt wurde. Typ eins: Der Militärfreak, er achtet vor allem auf korrekte Bezeichnungen und Waffenmodelle. Typ zwei: Der Masochist, der x-mal stirbt und fast von vorn anfängt, weil's nur einen Spielstand gibt.

Typ 3: ich. Obwohl ich dieses Spiel hasse, wegen seiner lebensgefährlichen Vehikel-Steuerung, seinem teils bockharten Schwierigkeitsgrad, bei dem jeder Spielspaß stirbt. Doch gleichzeitig liebe ich dieses Programm, wegen seiner riesigen, echt wirkenden Welt, wegen seiner adrenalinschwangeren Gefechte, wegen seines einzigartigen Koop-Modus, wegen der vielen Aha-Momente, in denen der Spielspaß wieder aufersteht und weiterkämpft.

Meine Wertung **77**



SIMON FISTRICH
Experte für Actionspiele

Nicht meine Welt

Ich habe noch kein Kriegsspiel erlebt, das ein so realistisches Spielgefühl hat wie Armed Assault. Von der Spielgeschwindigkeit bis hin zu Grafik und Drumherum fühle ich mich weniger wie in einem Computerspiel, sondern mehr wie in einem offiziellen Militärsimulator. Mir persönlich geht das zu weit: Ich brauche mehr Inszenierung, mehr Wumms, mehr Emotionalität, echte, im Mittelpunkt stehende Helden, mit denen ich mich identifizieren kann – und weniger anonymen Realismus.

Das ist freilich nur mein persönlicher Geschmack. Einig sind wir uns aber alle über die völlig verkorkste Steuerung (besonders Fliegen ist eine Tortur) und Unstimmigkeiten wie etwa KI-Probleme. In dieser Form eine eher enttäuschende Vorstellung.

Meine Wertung **69**

www.cynamite.de



Vor jeder Hauptmission dürfen wir im **Kampagnenmenü** einen von zwei Sekundäreinsätzen starten und damit die Hauptaufgabe erleichtern.

ARMED ASSAULT: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... falls Operation Flashpoint für Sie nach wie vor der beste Taktik-Shooter ist

... wenn Sie es lieber realistisch als actionreich mögen

... wenn Sie ein Bastler sind, regelmäßig auf Mod-Seiten surfen und darauf vertrauen, dass die Macher Armed Assault genauso gut supporten wie den Vorgänger

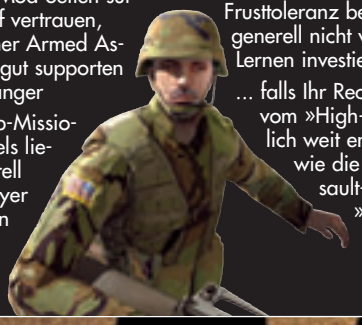
... wenn Sie Koop-Missionen mit Kumpels lieben und generell lieber Multiplayer als Solo spielen

Sollten Sie nicht kaufen ...

... wenn Sie vom Fleck weg mit einem Spiel Spaß haben wollen, ohne sich eigene Missionen zu bauen oder auf Fan-Kreationen zu warten

... falls Sie schnelle Erfolgserlebnisse brauchen, eine geringe Frusttoleranz besitzen und generell nicht viel Zeit fürs Lernen investieren wollen

... falls Ihr Rechenknecht vom »High-End« ähnlich weit entfernt ist, wie die Armed-Assault-Engine von »genügsam«



dem man den Mauszeiger zum entsprechenden Ziel bewegt. Komplexere Order wie »Nummer fünf, steig in den Panzer da drüben ein und klemm dich hinters Geschütz!« dauern etwas länger.

Auch die Steuerung der Bodenfahrzeuge geht noch in Ordnung, zumindest solange wir persönlich am Lenkrad sitzen und nicht einen KI-Soldaten dirigieren müssen. Prinzipiell dürfen wir in jedes Vehikel klettern, egal ob ziviler Kombi, Sanitätstransporter oder Cobra-Helikopter. Gerade die Luftfahrzeuge machen aber enorme Probleme. Schon Abheben und zum Einsatzort fliegen kann für **Battlefield**-gewohnte Einsteiger schwierig werden. Ein Kampfeinsatz mit Tiefflug, Ausweichmanövern und Angriffsflügen ist selbst für Simulations-Veteranen mit guten Joysticks eine Herausforderung – dabei verhalten sich die Kisten noch nicht mal realistisch.

LASS ES KRACHEN!

Zum Abschluss noch ein Blick auf die Sonnenseiten von **Armed Assault**. Da wäre die Grafik. Die glänzt vielleicht nicht mit bildschirmfüllenden Explosionen – die wären in einem auf Realismus bedachten Kriegsspiel auch unangebracht. Auch Texturen und Modelle sind anderswo detailreicher. Dafür überzeugt der glaubwürdige Look **Armed Assault**. Vor allem die natürlich wirkende Landschaft kommt in Kombination mit der hohen Sichtweite (bis zu zehn Kilometer!) verdammt gut rüber.

Und dann der Sound: Zwar klingen die Stimmen im (englischen, aber deutsch untertitelten) Funkverkehr etwas abgehackt. Kein Wunder, schließlich bastelt das Programm Sätze wie »Alle zu dem Haus auf zwölf Uhr bewegen!« aus Versatzstücken zusammen. Auf der anderen Seite fährt die Effektabteilung besonders im Surround-Modus beeindruckend schwere Geschütze auf: Raketen fauchen, Kanonen krachen, Explosionen grollen in der Ferne.

Schade nur, dass das Spiel in voller Qualitätsstufe Rechner voraussetzt, die wohl erst nächstes Jahr gebaut werden – mehr dazu im Technik-Check. Umgekehrt läuft **Armed Assault** selbst mit minimalen Details nirgendwo ganz flüssig. Irgendwie gibt es immer leichte Verzögerungen, beinahe wie »Lags« –auch offline.

Rüdiger Steidle



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

Spaßbremse

Wie sehr habe ich mich auf dieses Spiel gefreut, wie sehr habe ich mir gewünscht, dass es funktioniert, und wie sehr wurde ich enttäuscht. Schlimmer als die schwammige Maussteuerung und das teils dämliche Missionsdesign ist die Unausgewogenheit der KI. Die Gegner haben mitunter wirklich schlimme Blackouts. Ignorieren etwa ihre Kameraden, die einen Meter neben ihnen schreiend zu Boden gehen. Andererseits sind die Feinde treffsicherer als Wilhelm Tell.

Trotzdem kann ich nur schwer die Finger von Armed Assault lassen. In keinem anderen Offline-Spiel kann ich nämlich frei über ähnlich große Schlachtfelder laufen, fliegen oder fahren und dabei als Rädchen im Getriebe an realistisch inszenierten Kämpfen teilnehmen. Dadurch hat's so gerade noch die 80 geschafft.

Meine Wertung **80**



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Sandkasten statt Spiel

Entschuldigen Sie die Ausdrucksweise, aber ich habe langsam die Schnauze voll von unfertigen Spielen. Armed Assault fehlen ein, zwei Monate zum Hit. Zugegeben: Den KI-Soldaten bis dahin Nachhilfeunterricht zu erteilen, wäre nur schwer möglich gewesen. Aber zumindest die Kampagneneinsätze und die Vehikelsteuerung hätten die Entwickler bis Weihnachten sicher noch hinbekommen.

Statt einer vollwertigen Kampfsimulation liefern die Macher mit Armed Assault einen mächtigen Baukasten, aus dem die Fangemeinde wahrscheinlich bald das grandiose Spiel gemacht haben wird, das es jetzt schon sein könnte. Denn die Basis stimmt – von den genannten Problemen abgesehen. Derart nervenzerreißend spannende Schlachten habe ich sonst nirgendwo erlebt!

Meine Wertung **79**



Genre: Taktik-Shooter
Verkaufsstart: 30. November 2006
Entwickler: Bohemia Interactive
Hersteller: Morphicon

Webseite: www.morphicon.de
Hotline: 09001/466 582 (0,69 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 2 Stufen; schwer bis bockschwer

empfohlene Steuerung

Multiplayer Internet (64 Spieler) Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (64 Spieler)

Ideal für: Freizeit- und Berufssoldaten

Alternative Vollpreis: Battlefield 2 (ca. 45 €, 07/2005: 87)
Alternative Budget: Full Spec.Warrior (ca. 10 €, 01/2005: 86)

PRO
- grandiose Schlachtfeld-Atmosphäre
- Vielzahl an Waffen und Fahrzeugen
- riesige, detaillierte Spielwelt
- viele Möglichkeiten zur Squad-Kontrolle
- mächtiger Missionseditor
- von Grund auf mod-freundlich
- abwechslungsreiche Kampagne
- KI-Soldaten, die zwar alles können ...

KONTRA
- ... aber nichts so richtig gut
- unnötig umständliche Vehikel-Lenkung
- schwammige Steuerung
- anonyme Soldaten statt Bezugspersonen
- für Einsteiger zu schwierig
- vieles unfertig (Texte, Missionen, Physik)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	5
Atmosphäre	7
Multiplayer	7

RÜDIGER STEIDLE	79
MARTIN DEPPE	77
SIMON FISTRICH	69
SASCHA GLISS	80

Durchschnitts-Wertung der Tester: **76**



Die Ra'zac sind hartnäckige Gegner. Hier verteidigen wir uns und gleichzeitig befreien wir Drache Saphira – an der blauen Hand sehen wir, dass wir den Baumstamm mit **Magie** bewegen können.



Der blaue Stein ist kein Bonbon, sondern ein **Drachenei**. Damit schalten wir Boni frei.



Die grünen **Kugeln** bringen Wut-Energie, die roten frischen unsere Lebensenergie auf.

TIPPS

ERAGON

Von wegen, Drachen sind ausgestorben! Begleiten Sie Eragon auf seiner Reise – inklusive Massenkloppereien, Flammenspucken und Brandstiften!

SETUP

Installation:
Eragon belegt ganze 4 GB auf Ihrer Festplatte. Die Datei für die Speicherstände nimmt kaum mehr als 100 KB ein. Sie finden die Datei im Spielverzeichnis im Ordner Savegames.

Einstellmöglichkeiten:
Sie können Eragon nicht nur auf Deutsch spielen, sondern auch auf Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Si!

Kopierschutz:
Securom, die DVD muss zum Spielen im Laufwerk liegen.

Im Action-Adventure **Eragon** warten große Schlachten und fiese Monster auf Sie. Nur, wer ist Eragon? Das gleichnamige Buch, verfasst vom amerikanischen Jungspund Christopher Paolini, handelt vom Bauernjungen Eragon, der unversehens ein Drachenreiter wird. Mit seinem Drachen Saphira und Weggefährten, wie dem weisen Brom und dem Haudrauf Murtagh, bereist Eragon das Fantasy-Reich Alagaesia. Ständig auf der Flucht vor dem tyrannischen König Galbatorix, der Drache und Reiter tot sehen will. Deswegen schickt er so genannte Urgals und Ra'zac hinter ihnen her – skrupellose Monster, die nichts als Töten im Sinn haben. Reichlich Futter für die Schwerter unserer Helden!

Immer zu zweit

Im Spiel übernehmen wir die Kontrolle über Eragon, während Brom und Murtagh computergesteuert kämpfen. Praktisch: Ein weiterer Spieler kann jederzeit einsteigen und die Kontrolle über die Mitläufer übernehmen.

Die Steuerung ist einfach, wenn wir denn ein Gamepad benutzen. Die Tastatur-Steuerung ist, ähnlich wie in **Lego Star Wars 2**, fürs Prügeln und Klettern suboptimal. Dann fallen die manchmal schlecht gewählten Kamerawinkel noch mehr auf. Außerdem kann man Eragon und seine Freunde dann nicht so präzise wie mit dem Gamepad steuern.

Übrigens wird in den 16 Missionen regelmäßig gespeichert. Sterben unsere Helden einmal, geht's nach dem letzten Speicherpunkt weiter. Und da die Punkte fair gesetzt sind, werden wir nicht allzu weit zurückgeworfen.

Murmeln sind in

Die Steuerung Eragons im Kampf geht leicht von der Hand, da er nur eine überschaubare Menge an Kombos beherrscht. Diese vier Spezialschläge müssen wir aber nicht benutzen, um weiterzukommen. Oft fallen unsere Feinde schon nach ein paar Treffern unseres Standardschlags um. Dann hinterlassen sie grüne Energiekugeln, die zu dem Charakter »fliegen«, der den Bösewicht umgenietet hat. Diese Kugeln stellen die so genannte »Wut-Energie« Eragons und seiner Kumpanen wieder her. Haben wir genug Wut gesammelt, setzen wir sie mit einem Tastendruck ein. Dann schimmern die Schwerter unserer Helden blau und verursachen gleich den doppelten Schaden.

Die Gegner hinterlassen auch rote Kugeln, mit denen unsere Gesundheit wiederhergestellt wird. Energie- und Gesundheitsbällchen finden wir ebenfalls in Kisten, die über die Levels verteilt sind. An jedem Schauplatz gibt es zusätzlich ein verstecktes, blaues Drachenei. Sammeln wir das ein, schalten wir im Hauptmenü Making-Of-Filmschnipsel zum Spiel und Kinofilm frei.

Hex hex!

In einem Fantasy-Spiel darf Magie nicht fehlen. Eragon lernt im Laufe seines Abenteuers immer mehr Zauber, mit denen er sich die widerlichen Urgals vom Leib hält. Zu Beginn kann er zwar nur Fieslinge durch die Gegend schubsen. Später können wir die Monster sogar in Brand setzen oder magische Pfeile abschießen.

Mit Zaubern räumen wir auch versperrte Wege frei – das sind die vielen kleinen Rätseleinlagen in **Eragon**. Im Trutzturm beispielsweise finden wir erst nach einiger Zeit eine Wand mit der Zauber-Markierung, eine Hand. Ein kurzer Tastendruck, und aus der Wand fallen Steinbrocken. An den entstandenen Lücken hangeln wir uns dann elegant lang.

Und dann ist da noch Drachendame Saphira: In einigen Szenen rufen wir sie herbei, damit sie mit ihrem Feueratem ein Feld in Brand steckt. Oder wir reiten auf ihr und schießen lästige Ra'zac ab. Allerdings steuern wir Saphira nur minimal, um Bäumen oder



Einmal die Hand bewegt, schon steht der Gegner in **Flammen**: Die grüne Kugel, auf die unser Brandopfer zuläuft, bringt uns Wut-Energie.



Eragon kann vier **Kombos** ausführen: Hier hakt er sich unter und schleudert seinen Feind danach quer durch den Raum.

Pfeilen auszuweichen: Der Drache steht quasi auf Autopilot und folgt einer festgelegten Flugroute.

Strichmännchen

Apropos Film: Das Spiel basiert auf dem Film, der im Dezember in die Kinos kommt. Die Story wird in Zwischensequenzen nur kurz angerissen. Immerhin erfährt man mehr von der Geschichte, als zum Beispiel bei **Der König von Narnia**. Die Zwischensequenzen sind aber nicht wie im **Narnia**-Spiel aus dem Film übernommen. Sondern Renderszenen leidlicher Natur, die von allerhand grafischen Effekten überlagert sind. Dem einen mag das gefallen, der andere wird's altmodisch finden.

Leseratten werden zudem Szenen vermissen. So wurde die Wanderung durch die Wüste komplett gestrichen. Auch der Schlusskampf gegen Durza, einen Obermotz des Königs, wurde umgeschrieben. Statt eines Kampfes in der Zwergenstadt gibt es nun einen actionreichen Luftkampf zwischen Eragon und Durza.

Lauscher auf

Eragon macht dank einfacher Bedienung Spaß. Aber nur für kurze Zeit – nach sechs Stunden hatten wir Durza besiegt, die Credits sausten über den Bildschirm. Trotzdem verleitet ein übersehenes Drachenei noch mal dazu, die eine oder andere Szene zu starten. Das liegt nicht zuletzt auch an den hübsch gestalteten Schauplätzen, wobei die grünen Wald-Levels sehr viel besser aussehen, als die gräulichen Städte.

Auch an der Synchronisation gibt's nichts zu meckern – die Charaktere geben ihre Handvoll Sätze in wohldosierten Mengen von sich, statt uns andauernd schwachsinnige Sprüche reinzudrücken. Und noch besser ist die stimmige orchestrale Hintergrundmusik.

Susanne Braun



In den **Flugsequenzen** wird Saphira nur minimal gesteuert. Dafür können Sie mit Feueratem und magischen Pfeilen angreifen.



SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

Ein bisschen kurz

Eragon macht Spaß, wenn auch nur für rund sechs Stunden. Die Spielzeit ist wirklich arg kurz geraten, aber ich rieche schon einen zweiten und dritten Teil – schließlich ist die Geschichte um Eragons Abenteuer eine Trilogie.

Klasse finde ich, dass ich mir nicht zigtausend Kombos merken muss, wie zum Beispiel bei Prince of Persia. Dass die Story besser rüberkommt, als in Der König von Narnia. Und dass ich mit Spring-, Kampf- und Flugeinlagen eine gelungene Abwechslung habe.

Meine Wertung 81



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Nicht ganz kinoreif

Erwartet hatte ich ein kindgerechtes Action-Adventure im Stil von Narnia. Bekommen habe ich einen spaßigen Prügler auf Augenhöhe mit Herr der Ringe: Rückkehr des Königs. Dank cooler Moves und einer spannenden Inszenierung macht Eragon richig Laune.

Neben der doch extrem kurzen Spielzeit stört mich vor allem die durchwachsene Präsentation mit schwachen Rendersequenzen und mitunter etwas holprigen Animationen. Ein echter Prügler muss auch richtig fetzig aussehen.

Meine Wertung 82



Genre: Action-Adventure
Verkaufsstart: 24. November 2006
Entwickler: Stormfront Studios
Hersteller: Vivendi

Webseite: www.eragongame.com
Hotline: 0900/115 12 00 (0,62 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 **40** 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 **16** 18

Schwierigkeit: 3 Stufen; mittel

empfohlene Steuerung

Multiplayer Internet (– Spieler) / Einzel-PC (2 Spieler) Netzwerk (– Spieler)

Ideal für: Fantasy-Liebhaber

Alternative Vollpreis: Lego Star Wars 2 (ca. 30 €, 10/2006: 88)

Alternative Budget: Der König von Narnia (ca. 20 €, 01/2006: 73)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 4,0 GB

Auflösung 800x600	Grafikkarte Radeon 8500	CPU 1,2 GHz RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Radeon 9500	CPU 1,8 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024	Grafikkarte Radeon X800	CPU 2,4 GHz RAM 1,0 GB

PRO
- einfache Steuerung
- hübsche Landschaften
- viel Abwechslung

KONTRA
- kurze Spielzeit
- keine Filmsequenzen
- manchmal ungünstige Kamerawinkel

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Multiplayer	8

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN 81
DAVID BERGMANN 82

82



In manchen Einsätzen sind sie mit **Verstärkung** unterwegs. Die Jungs folgen Ihnen dann und stellen sich recht geschickt an.



Regelmäßig kämpfen Sie gegen Bossgegner. Das sind entweder besonders starke Gangster oder auch mal **Helikopter**.

EL MATADOR

Der kleine Bruder von Max Payne will ganz groß rauskommen – macht dabei aber zu viele Anfängerfehler.

Drogenbosse in Hawaiishirts und Handlanger in Feinripphemden – **El Matador** zeichnet eine Welt, in der Klischees Realität werden. Eines dieser Klischees spielen Sie: Den unglaublich coolen Drogenfahnder Victor Corbet, der sich durch Szene-Discos, Drogen-Labors und Hinterhöfe ballert. Auf Knopfdruck können Sie dabei die Zeit verlangsamen und sich für einen kurzen Moment so fühlen, als würden Sie gerade **Max Payne 2** spielen. Einige Stunden später werden Sie dann übrigens tatsächlich **Max Payne 2** spielen, denn **El Matador** kann seinem Vorbild nicht das Wasser reichen.

Tode am laufenden Band

Von der Pistole übers Schrotgewehr bis zum Raketenwerfer – mit 20 Bleispritzen rücken Sie den bösen Buben auf den Pelz. Das Problem: Die halten die gleichen Waffen in ihren Schmiergriffeln und zielen damit wie junge Götter. Denn die Gegner wissen immer, wo Sie gerade sind und landen gerne mal satte Volltreffer, die Sie mit einem Schuss niederstrecken – ganz egal, wie viel Lebensenergie oder Rüstung Sie gerade tragen.

El Matador wird dadurch nicht nur stellenweise frustrierend, sondern auch zur Schnellspeicher-Orgie. Zwei Feinde ausschalten, Quicksave, um die Ecke lugen, erschossen werden, Quickload. Nicht gerade unsere Vorstellung eines kurzweiligen Ballerspielchens.

Immer langsam

Auch die zuschaltbare Bullet-Time kann die Gefechte nicht aufpeppen. Die ist viel zu schnell verbraucht und reicht gerade, um im Schneckentempo um die Ecke zu spicken. Zum Glück gibt's ja den Zeitlupensprung, der unbegrenzt verfübar ist. Dumm nur, wenn uns nach der Landung in Echtzeit ein übrig gebliebener Spießgeselle den Kopfschuss verpasst.

Die KI-Gegner können zwar gut zielen, haben ansonsten aber nichts im Kopf. An richtig schweren Stellen verstecken wir uns einfach und nehmen die Burschen aus der Entfernung aufs Korn. Manchmal verwandeln sich die Drogendealer dann in aufgescheuchte Hühner, meistens bleiben sie schlichtweg still stehen.

Kein echter Schmerz

Wenn Sie sich auf den hohen Schwierigkeitsgrad und die KI-Macken einlassen können, wird **El Matador** Sie für knapp neun Stunden passabel unterhalten. Zumal die großen Levels fast schon fotorealistisch inszeniert sind und mit bombastischen Effekten zum Leben erweckt werden. Aber selbst dann werden Sie sich vermutlich den guten Max zurückwünschen.

David Bergmann



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Zu viele Macken

Das Waffenarsenal stimmt, das Setting stimmt – mit jedem Feuerstoß merke ich, wie cool El Matador hätte werden können. Fetzige Action mit krachenden Explosionen, so muss ein Shooter aussehen.

Wenn mich allerdings bei jedem zweiten Gefecht ein Sonntagsschuss der KI-Gegner dahinrafft, dann vergeht mir der Spaß. Das ständige Speichern und Laden drückt nämlich dezent auf den Spielfluß. So wird aus El Matador letzten Endes nur ein passables Spiel für Fans von Bullet-Time.

Meine Wertung **72**



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Das ist nicht Max

Wegen Zeitlupenfunktion und Schulterkamera wirkt El Matador auf den ersten Blick wie ein zweites Max Payne. Doch wer von Victor Corbet ähnlich stylische Schießereien erwartet, landet auf der Nase. Die Gegner zielen zu genau. Mitunter genügt ein Treffer, und der Matador gerät furchtbar böse unter die Hufe.

Wenn ich auf Akrobatik-Einlagen verzichte und mich mit Victor vorsichtig vorpirsche, lebe ich länger. Doch damit gehen Tempo und Coolness fast völlig flöten.

Meine Wertung **69**



Genre	Actionspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Plastic Reality
Hersteller	Frogster
Webseite	www.elmatador-game.de
Hotline	09001/824 668 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton / Sprache Spiel/Handbuch	/
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	4 Stufen; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer Internet (– Spieler)	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler)

Ideal für	frustresistente Ballerfans
Alternative Vollpreis	Scarface (ca. 45 €, 12/06: 84)
Alternative Budget	Max Payne 2 (ca. 10 €, 12/04: 87)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße		2,9 GB
Auflösung 800x600	Grafikkarte Geforce 4	CPU 1,5 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 6	CPU 3,0 GHz RAM 1,0 GB
Auflösung 1.280x1.024	Grafikkarte Geforce 6800	CPU 3,4 GHz RAM 1,0 GB

PRO
- viele Waffen
- große Levels
- schicke Grafik

KONTRA
- frustrierend schwer
- unfaire KI
- kurze Spielzeit (rund neun Stunden)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	6
Atmosphäre	6
Multiplayer	–

DAVID BERGMANN	72
RÜDIGER STEIDLE	69
Durchschnitts-Wertung der Tester	71





SPLINTER CELL DOUBLE AGENT



Was Sammy nicht lernt, lernt Sam nimmermehr: Im vierten Teil bleibt vieles beim Alten. Neu sind Gewissenskonflikte, und die machen Double Agent zum spannendsten Splinter Cell.

SETUP

Installation:
Je nach gewählter Installationsgröße belegt Double Agent zwischen 8,4 und 10,6 GB auf der Festplatte. Die Spielstände werden im Verzeichnis Dokumente und Einstellungen\All Users\Application Data\Ubisoft\Splinter-Cell4\Save abgelegt.

Einstellmöglichkeiten:
Double Agent lässt sich mit zahlreichen Optionen von Schatten- und Texturqualität bis hin zum Antialiasing gezielt feintunen.

Kopierschutz:
Securom, zum Starten des Spiels muss die DVD eingelegt sein.



In luftiger Höhe balanciert Sam sich an einer **Hotelbar** vorbei. Die gut angeschickerte Kundschaft darf den Geheimagenten dabei nicht sehen.

Er steht in einem grell-weißen Nichts – so weit er schauen kann: sterile Leere. »Ein Zivilist mit wichtigen Informationen wird von einem Terroristen gefangen gehalten. Befreien Sie ihn«, sagt die Stimme in seinem Ohr, plötzlich schießen Wände aus dem Boden. Sie formen einige kleine Räume, Türen entstehen wie von Geisterhand. Ein absurdes Schauspiel, in das sich plötzlich ein Polizist mischt. Der verschwindet prompt in einem der Räume, als hätte er nie etwas anderes getan. »Ein Polizist sucht die Gegend nach der Geisel ab. Wenn die Terroristen ihn sehen, wird die Geisel getötet«, meldet sich die Stimme erneut. Sam Fisher geht in die Hocke und folgt dem Wachmann, so wie er das schon seit Jahren tut.

Künstlerisch wertvoll

Eine Hommage an die virtuellen Trainingsmissionen von Schleicher-Kollege und -Vorbild Solid Snake aus **Metal Gear Solid**. Ein Bruch mit der Dunkelkammer-Tradition der **Splinter Cell**-Serie. Einfach wunderschön anzuschauen. Der verheißungsvolle Auftakt zu **Double Agent** erfüllt gleich drei Wünsche auf einmal. Und ganz nebenbei erinnert das Tutorial Serienveteranen an Sams Tugenden und führt Frischlinge an das Agentenleben heran. Gäbe es eine Oscarverleihung für Spiele, das Team von Ubisoft hätte sich für diesen Einstieg eines der Goldmännchen redlich verdient.

Klassisch klasse

Im ersten richtigen Einsatz dann Altbekanntes. Sam turnt im schwarzen Strampelanzug durch eine in Island versteckte Raketenabschussbasis. Binnen weniger Minuten foppt er böse Buben, turnt durch Lüftungsschächte, rettet die Welt ... und erfährt, dass seine Tochter ermordet wurde. Irgendwie blöd, uns Spieler reißt das nicht wirklich mit – aber schließlich haben die Entwickler es in den bis dato drei Spielen rund um das Klischee des harten Superagenten versäumt, uns den guten Sam als starken Charaktertypen näher zubringen.

Doch Sam selbst ist am Boden zerstört. Und erfüllt damit alle Voraussetzungen für den neuesten Auftrag der NSA mit dem Gütesiegel »Himmelfahrtskommando«. Sam soll sich als Undercover-Agent der Terroristenorganisation John Brown's Army, kurz JBA, anschließen. Ihm steht ein Leben als Doppelagent bevor, und das wird er im Knast beginnen.

Räuber und Gendarm

Kaum hinter schwedischen Gardinen angekommen, schmiedet Sam auch schon Fluchtpläne. Zusammen mit Jamie Washington, einem Mitglied der JBA. Dessen Vertrauen soll er sich nämlich erschleichen. Ab jetzt wird's verzwickt. Die JBA ist wenig zimperlich – da werden unschuldige Wachleute schon mal über den Haufen geschossen. Eigentlich nicht Sams Art, und schon gar nicht die der NSA.

Mit beiden Fraktionen müssen wir uns gut stellen. Zwei Balken zeigen uns an, wie gut wir uns dabei schlagen, wie viel Vertrauen in uns gesetzt wird. Verscherzen wir es uns mit JBA oder NSA, ist das Spiel vorbei. Ein ständiger Drahtseilakt, dramatisch und die größte Neuerung in **Double Agent**.

Höhle des Löwen

Zwischen den Missionen halten wir uns im Hauptquartier der NSA auf. Hier wird's besonders spannend. Denn jedes Mal bekommen wir einen Auftrag; Minen basteln oder E-Mails entschlüsseln etwa. Dabei sitzt uns ein großzügiges Zeitlimit im Nacken. Je schneller wir unseren Job erledigen, desto mehr Zeit bleibt uns für andere Beschäftigungen: einen Virus ins

DIE MINISPIELE

Der Politthriller-Alltag des ernsten Double Agent wird immer wieder mit diversen Minispielen aufgelockert. Wir stellen Ihnen die spaßigsten vor.



Minen bauen

Wo in die Luft gejagt wird, müssen erst einmal Minen gebastelt werden. Selbstredend spielt Sam den Heimwerker. Wir müssen dabei den hektisch wackelnden Zündkopf durch gezieltes Gegensteuern ruhig halten, damit er mittig in der Mine landet. Dieses Minispiel ist Primärziel bei einem Aufenthalt im Hauptquartier der Terroristen und kann danach auf Wunsch wiederholt werden, um Vertrauen zu gewinnen. Pro Durchgang müssen wir zehn Minen fertig stellen. Dafür steht uns nur eine begrenzte Anzahl an Sprengsätzen zur Verfügung.



E-Mail entschlüsseln

Chefs von Terroristengruppen leben gefährlich, da gehört Misstrauen zum Job. Deshalb soll Sam eine E-Mail entschlüsseln. Das erledigen wir in einer modifizierten Variante des Rätselspielchens Sudoku. Auf diesem Würfel müssen wir die richtigen Zahlenwerte in die vier Felder pro Würfelseite eintragen. Der Kniff: Pro Seite und Reihe darf jede Zahl nur einmal vorkommen. Das klingt recht einfach, wird aber dadurch erschwert, dass wir den Würfel drehen müssen und dadurch leicht den Überblick verlieren. Definitiv das kniffligste Minispiel.



Hacken

Das kennen wir aus dem Vorgänger. Beim Hacken von Computern oder elektronischen Schlössern werden uns vier Zahlenkolonnen vor die Nase gesetzt. Blitzschnell wechselnde Zahlen simulieren das Arbeiten des Hacking-Tools. Dem müssen wir unter die Arme greifen, um vor Ablauf des Zeitlimits fertig zu werden. Immer wieder tauchen inmitten der wechselnden Zahlenfolgen still stehende Ziffern auf. Die müssen wir einloggen. Haben wir in allen vier Spalten eingeloggt, ist der Code geknackt und es heißt Sesam öffne Dich.



Der Schießstand

Moorhuhn für Terroristen. Dieses Minispiel ist optional und hilft uns dabei, in der JBA Fuß zu fassen. Mit einer begrenzten Anzahl an Patronen müssen wir die jeweilige Bestleistung schlagen. Die steigt mit jedem Durchgang. Entsprechend zeitintensiv fällt das Ganze aus – im späteren Verlauf macht ein einzelner Fehlschuss einen gesamten Versuch zunichte. Deshalb müssen wir abwägen, ob dieses Minispiel der richtige Weg ist, Vertrauen zu gewinnen – oder ob wir die Zeit nutzen, um andere mögliche Ziele zu erfüllen.



Safe knacken

Mit den Pfeiltasten bewegen wir die Kippschalter des Safes. Zunächst dreht sich nur der äußere, dann der nächste, ... bis sich schließlich auch der innerste Kippschalter bewegt. Sobald dieser in die richtige Position gebracht ist, drehen wir in die andere Richtung, und das Spielchen beginnt von vorne. Wenn wir zu lange drehen und nicht rechtzeitig loslassen, rasten die Schalter nicht ein, und wir müssen noch einmal von vorne anfangen. Dieses Minispiel kann im JBA-Quartier wiederholt werden und spielt auch in Einsätzen eine Rolle.



Auch wenn mehr Tageslicht in die Levels fällt, bleibt das Grundprinzip unverändert: zunächst lautlos **anschleichen** und dann zuschlagen.



Erschießen wir diese Geisel? Die Anzeige gibt an, welche Auswirkung unsere Entscheidung auf das **Vertrauen** der beiden Fraktionen hätte.

Netzwerk der Terroristen schleusen, Akten stehlen oder Fingerabdrücke nehmen für die NSA. Uns beim Schusstraining beweisen oder Leichen ins Krematorium schleppen, um der JBA zu gefallen. Für erfüllte Missionsziele gibt's Vertrauensboni, für vergeigte fangen wir uns eine Standpauke ein.

Der Clou: Welche Aufgaben wir erfüllen, bleibt uns überlassen. Sogar Primärziele können wir ignorieren, sofern das Vertrauen hoch genug ist. Oftmals können wir die Aufträge beider Fraktionen abarbeiten. In einem Hotel in Shanghai etwa Terror-Chef Emile beklauen und wenige Minuten später den Safe seiner ungeliebten Geschäftspartner plündern.

Hin und wieder müssen wir uns aber auch entscheiden. Jagen wir ein Kreuzfahrtschiff in die Luft, um Emile zu gefallen, oder bleiben wir rechtschaffen? Gerade diese immer wiederkehrende Misere macht **Double Agent** so interessant. Mit der Zeit immer uninteressanter wird dagegen die Story des Actionspiels, die zum Ende hin recht konfuse Wendungen nimmt. Apropos Ende: Den offenen Abschluss bekommen geübte Spieler bereits nach etwa acht bis neun Stunden zu sehen – der Nachfolger ist also gesichert.

Globetrotter

Lobenswert sind die abwechslungsreichen Missionen. Fallschirmspringen und Eistauchen in Russland, in Kinshasa durch einen Bürgerkrieg turnen oder auf dem Lido-Deck eines Kreuzfahrtschiffes die schwer bewaffnete Küstenwache austricksen. Die insgesamt zehn Missionen – teilweise in mehrere Levels unterteilt – bieten immer wieder neue Szenarien, und in denen ist es mitunter taghell. Da reicht es nicht mehr, ein paar Lämpchen auszuschießen. Wir müssen immer wieder auf das größtenteils altbekannte Arsenal an Gadgets zurückgreifen.

Von Wandminen und Rauchgranaten bis hin zu verschießbaren Geräuschködern mit eingebautem Betäubungsgas haben wir alles dabei, was das Agentenherz begehrt. Viele der Gimmicks müssen wir uns allerdings erst durch das Erfüllen speziell gekennzeichneter Missionsziele freischalten.

Von A nach B

Trotz der teilweise kniffligeren Levels und trotz der zwei Fraktionen ist **Double Agent** simpler gestrickt als die Vorgänger. Die Schauplätze sind, von einigen wenigen Alternativrouten abgesehen, streng linear. Immerhin hat die Gegner-KI dazugelernt. Wir haben jedenfalls schön doof aus der Wäsche geschaut, als wir eine Wache anlocken wollten, der Bursche dann aber erstmal abdampfte, um uns mit Verstärkung in die Zange zu nehmen. Söldner und Polizisten reagieren mitunter zwar immer noch sehr seltsam oder bleiben hin und wieder schlichtweg an Türen und Treppen hängen, insgesamt wirken die Feinde in **Double Agent** aber schlauer.

Wenn A dann B

Was allerdings nicht bedeutet, dass sie realistischer daher kämen. Sams neuer Auftritt ist nämlich mit geskripteten Sequenzen durchtränkt. Wenn wir durch das Betreten eines Raumes ein Gespräch auslösen, ist das völlig in Ordnung. Wenn sich Wachen allerdings am laufenden Band urplötzlich unmotiviert umdrehen, bloß weil wir auf den entsprechenden Pixel treten, oder sich durch den halben Level teleportieren, weil wir ein Missionsziel lösen, wird das auffällig und störend. Erst recht, wenn so das minutenlange

Multiplayer

Spielmodi
Bot-Matches
zielbasierter Modus

Spielerzahl
Einzel-PC: –
Netzwerk: 6
Internet: 6

Dedicated Server
nein

Fazit: Die altbekannten Matches Spione gegen Agenten sind genauso spannend wie eh und je. Allerdings fallen diesmal die kooperativen Partien weg. Dafür gibt's einen Punkt Abzug im Vergleich zum Vorgänger.

Wertung 7

Eine schlechte Nachricht für alle, die vor allem die Koop-Levels der Vorgänger mochten. Die zumindest rudimentär story-basierten Missionen sind dem Rotstift zum Opfer gefallen. Immerhin gibt es ein paar Bot-Matches, in denen Sie gemeinsam Trockenübungen für die echten Spiele machen können. Die haben aber nicht viel mit den fordernden Einsätzen aus Chaos Theory gemeinsam.

Im Team-Deathmatch bleibt alles beim Alten. Maximal sechs Spieler kämpfen als Spione und Agenten um wertvolle Daten, die gehackt beziehungsweise beschützt werden müssen. Mit nur kleinen Neuerungen laufen diese Matches auf den acht mitgelieferten Karten ab. So können die Spione die Dateien jetzt untereinander aufteilen oder mit coolen Aktionen wie einem Sprung durchs Fenster den Ort des Geschehens verlassen. Außerdem spielt sich das Ganze merklich flotter als in den Vorgängern.



Die Grafik kann mit der des Solo-Modus nicht mithalten. Die Levels sind extrem detailarm.

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... wenn Sie auf extrem filmisch inszenierte Spiele stehen

... falls Sie schon seit dem zweiten Teil auf etwas frischen Wind in der Serie warten

... wenn Sie eine gesunde Portion Geduld mitbringen

Sollten Sie nicht kaufen ...

... wenn Ihnen der Anblick von Sams grünen Lämpchen schon letztes Jahr zum Hals heraushing

... falls Sie Probleme haben, schwierige Entscheidungen unter Zeitdruck zu treffen

... wenn Ihr Rechner bereits ein Jahr oder mehr auf dem Buckel hat



In diesem **Bosskampf** darf uns der Kapitän nicht sehen. Ansonsten jagt er das dicke Frachtschiff in die Luft, das würde Game Over bedeuten.

Ausspionieren der Patrouillenrouten für die Katz war, weil die Gegner ohnehin den Raum verlassen, sobald wir auf der Matte stehen.

Schnell, speichern!

Natürlich haben die Skriptsequenzen nicht nur Schattenseiten. Stellenweise entstehen so hochspannende Situationen. Etwa wenn JBA-Führer Emile sein Büro betritt, während wir darin herumschnüffeln. Schnell huschen wir unter den Schreibtisch und belauschen so auch noch ein Gespräch des Terror-Komplotts. Wiederum nervig sind Szenen, in denen wir nur per Trial and Error weiterkommen. Da kraxeln wir in Shanghai an der Fassade eines Wolkenkratzers herum, als plötzlich ein Hubschrauber heranflappt und mit einem Suchscheinwerfer Jagd auf uns macht. Einerseits kinoreif, andererseits im ersten Anlauf nicht zu schaffen. Also heißt es schnell speichern, in ein bis drei Anläufen dröge das Bewegungsmuster des Helis auswendig lernen, neu laden und weiter geht's.

Extrem nervtötend ist das vor allem auf Grund des verpatzten Speichersystems: Die Spielstände, die wir nicht selbst benennen dürfen, werden weder nach Mission noch nach Datum sortiert. Wenn wir oft speichern, vergehen so locker ein paar Minuten, bis die richtige Sicherung gefunden ist.

Schmatz, Mampf

Apropos kinoreif, das gilt auch für die Präsentation von **Splinter Cell: Double Agent**. Wo schon **Chaos Theory** mit fantastischen Charakterdetails aufwartete, setzt der vierte Teil locker noch einen drauf. Vom beeindruckenden Schneegestöber über realistisch auf Figuren prasselnden Regen, gestochen scharfen Texturen und fotorealistischem Hitzeflimmern bis hin zu Gesichtern, in denen jede Falte zu erkennen ist. Verzeihen



Schicke **Grafikeffekte** wie diese ungewollt verursachte Explosion lockern selbst die imposanten, aber tristen Schneelevels auf.

TECHNIK-CHECK

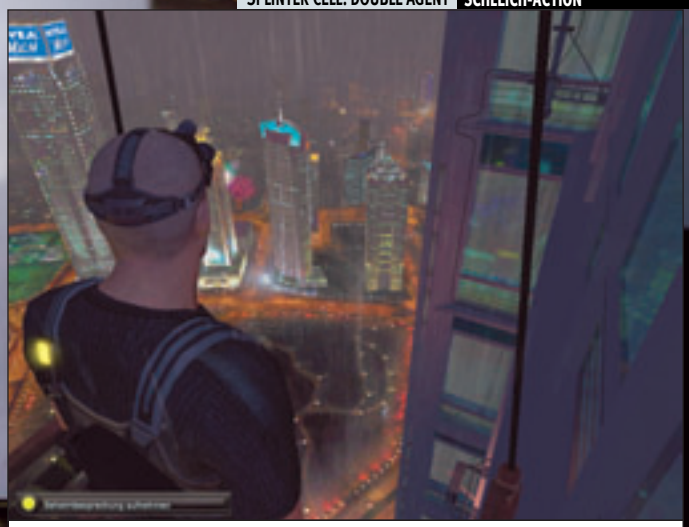
RAM 128 | 256 | 512 | 768 | 1.024 | 2.000 — Installationsgröße 8,4 bis 10,6 GB

MHz CPU	bis 1.900	2.000 bis2.300	2.400 bis 2.800	2.900 bis 3.400	ab 3.500
Geforce 2/4 MX Radeon 7500 Geforce 3/4 Radeon 8500/9000 Geforce 5x00 Geforce 6200 Radeon 9500/9600 Radeon X600 Geforce X700/1300 Radeon 9700/9800 Radeon X800/X850	nicht möglich	nicht möglich			
Geforce 6600/7300 Radeon 7600 GS Radeon X1600	nicht möglich	800x600x32 max. Details	800x600x32 max. Details 1.024x768x32 max. Details	800x600x32 max. Details 1.024x768x32 max. Details	
Geforce 6800 GT/Ul. Geforce 7600 GT	nicht möglich	800x600x32 max. Details	1.024x768x32 max. Details	1.024x768x32 max. Details	1.280x1.024x32 max. Details
Geforce 7800/7900 Radeon X1800 Radeon 1900	nicht möglich	1.024x768x32 max. Details	1.280x1.024x32 max. Details	1.600x1.280x32 max. Details	

- Deftige Anforderungen: Um Double Agent spielen zu können, muss Ihre Grafikkarte das Shader-Modell 3.0 unterstützen! Mit älteren Karten kommen Sie über das Hauptmenü nicht heraus.
- Das Shader-Modell 3.0 zieht dermaßen viel Leistung, dass die anderen Grafikeffekte bei der Performance kaum noch ins Gewicht fallen. Unserer Erfahrung nach bringt der Wechsel von maximalen auf minimale Details auf den meisten Systemen nur einen sehr geringfügigen Performance-Gewinn. Versuchen Sie daher zunächst, die Auflösung zu drosseln.



Double Agent lebt von geskripteten Sequenzen. Hier betritt Terror-Boss **Emile** das Büro, sobald wir den Computer gehackt haben.



Auch im vierten Teil der Serie turnt Sam kinoreif an den unmöglichsten Orten herum. Hier über den Dächern von **Shanghai**.

Sie die Ausdrucksweise, aber **Double Agent** sieht geil aus!

Die bis zur Unkenntlichkeit aufgebohrte **Unreal 2**-Engine unter dem Namen SCX beeindruckt auch in Sachen Hardwarehunger. Knapp 12.000 Polygone pro Charakter (zum Vergleich: in **Chaos Theory** waren es »nur« 3.000) und der Einsatz dutzender Spezialeffekte haben ihren Preis. Die Minimalkonfiguration mit 3,0 GHz und 1,0 GB RAM ist happig. Ohne eine Grafikkarte, die das Shader-Modell 3.0 unterstützt, kommen Sie obendrein nur bis zum Hauptmenü. Eine abgespeckte Optik für »ältere« Karten gibt es nicht.

Wenn Sams neuer Auftritt schon keine spielerische Revolution ist, dann stellt er zumindest die Welt der Hardwareanforderungen auf den Kopf. Dann wiederum gehört der Agenten-Thriller aber zu jenen Spielen, für die sich ein Hardware-Upgrade wirklich lohnt.

David Bergmann

Im Wettbewerb

Half-Life 2	94
Dark Messiah	90
SC Chaos Theory	88
Max Payne 2	87
Splinter Cell: Double Agent	85

Half-Life 2 ist spannend inszeniert, hat eine Spannungskurve wie aus dem Lehrbuch, kommt ohne jeglichen Leerlauf aus und hockt deshalb verdient auf dem Genre-Thron. Dark Messiah bietet packende Nahkämpfe und traumhafte Technik, hadert aber mit Abwechslung und Vielfalt. Double Agent hievt Sam Fisher auf den nächsten Level. Chaos Theory ist perfekt für alle, die es weniger geskriptet mögen. Max Payne 2 ist das perfekte Ballerspiel zum Abschalten.



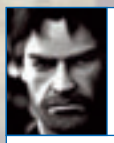
RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Freiheit für Sam!

Double Agent spielt sich wie ein guter Thriller. Ich bereise die Welt, besuche exotische Orte, lerne Freunde kennen – und bringe sie um. Leider fällt der Inszenierung die Freiheit zum Opfer. Mitunter degradiert mich Splinter Cell zum Knöpfchendrücker: Cutscene, Taste, Cutscene.

Auch die Levels selbst spielen sich linear. Das steigert die Spannung. Immer wieder löst das Programm Drehbuch-Aktionen aus. Manchmal hätte ich aber gerne mehr Entscheidungsmöglichkeiten als zwischen rechten und linkem Lüftungsschacht.

Meine Wertung **82**



SAM FISHER
Experte für Versteckspiele

Wieso, weshalb, warum?

Irgendwie hatte ich mir das mit dem Leben als Doppelagent anders vorgestellt. Na gut, ich trage jetzt Glatze, aber ansonsten bleibt doch eigentlich alles beim Alten. Immerhin lerne ich neue Freunde kennen. Ist Ihnen eigentlich schon aufgefallen, dass dieser Emile mir zum Verwechseln ähnlich sieht?

Oder bin ich Emile? Wer was warum tut, das weiß doch nach dem Durchspielen ohnehin niemand so recht. Ich werde mir mal die Autoren zur Brust nehmen, damit's im nächsten Teil etwas geordneter zugeht. Jetzt gehe ich aber erstmal einen neuen PC kaufen.



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

Schöner schleichen

Ein großer Fisher-Fan war ich nie, angesichts der hammermäßigen Edeloptik, der neuen Storyelemente und der gewohnt spannenden Aufträge könnte mich der Double Agent allerdings bekehren.

Letztlich wird das aber durch die immens hohen Hardwareanforderungen verhindert. Für Dreiauge Sam alleine werde ich meinen Privat-PC sicherlich nicht aufrüsten. Warum die Entwickler keine Shader 2.0-Unterstützung bieten und Besitzer älterer Karten schlicht aussperren, ist mir rätselhaft.

Meine Wertung **85**



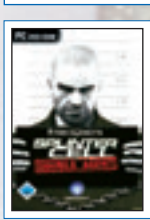
DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Der bislang spannendste Fisher

Im Hauptquartier der Terroristen in dunklen Ecken kauern und konspirative Gespräche belauschen, durch das Büro vom Chef schleichen und kurze Zeit später durch den Gruppenraum schlendern, als sei nichts passiert – Double Agent ist Adrenalin pur. Das Leben als Doppelagent macht mir richtig Spaß. Zumal die vielfältigen Missionsziele den Perfektionisten in mir kitzeln. Immer wieder lade ich einen Spielstand, um den Einsatz noch besser abzuschließen.

Und genau dabei kommen mir die vielen Skriptsequenzen oftmals in die Quere. Ja, sie sorgen oft genug für Spannung. Sie machen aber auch immer mal wieder meine ganze Planung zunichte oder wirken einfach aufgesetzt. Für die obligatorische Fortsetzung wünsche ich mir wieder mehr freies Spiel.

Meine Wertung **88**



Genre	Schleich-Action
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Ubisoft
Hersteller	Ubisoft
Webseite	www.splintercell.de
Hotline	0900/182 48 47 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton / Sprache Spiel/Handbuch	/
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer Internet (6 Spieler)	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (6 Spieler)

Ideal für
Hobby-Agenten mit starken Nerven

Alternative Vollpreis
Dark Messiah (ca. 45 €, 11/2006: 90)

Alternative Budget
SC: Chaos Theory (ca. 15 €, 09/2006: 88)

PRO
- phänomenale Grafik
- abwechslungsreiche Einsätze
- schlaue KI-Spießgesellen
- spannende Gewissensfragen
- vielfältige Missionsziele
- Drahtseilakt zwischen Terroristen und NSA
- geniale Soundkulisse
- kurzweilige Minispielchen
- gut gemachte Skriptsequenzen ...

KONTRA
- ... allerdings zu viele davon
- absurd hohe Hardwareanforderungen
- umständliche Verwaltung der Spielstände
- recht kurze Spieldauer
- zum Ende hin schwächelnde Geschichte

EINZELNOTEN

Grafik	10
Sound	9
Steuerung	8
Atmosphäre	8
Multiplayer	7

DAVID BERGMANN	88
RÜDIGER STEIDLE	82
SASCHA GLISS	85

Durchschnitts-Wertung der Tester **85**



Damit wir den Jäger erschrecken können, müssen wir uns als spärlich beblättertes **Bäumchen** tarnen und an ihn ranpirschen. Urkomisch!



Boog hat eine Vorliebe fürs **Waldtier-Werfen**. Die Zielscheibe zeigt uns an, wo Elliot landen wird. Hier würde er voll an den Baum knallen.



JAGDFIEBER

Mit Bär Boog und Hirsch Elliot retten wir die Pelze der Waldbewohner vor ruppigen Jägern.

Bär Boog und Hirsch Elliot sind ein ungleiches Paar – während Elliot in der Wildnis aufgewachsen ist, wurde Boog von Menschen aufgezogen. Deswegen kommt ihm nicht in den Sinn, den Hirsch einfach aufzufuttern, als er Elliot aus den Fängen eines Jägers befreit. Zum Dank überredet Elliot den Bären zu einer Spritztour in den örtlichen Supermarkt. Bilanz: Beide werden nach dem heillosen Chaos, das sie anrichten, in der Wildnis ausgesetzt. Nun muss Boog lernen, wie er in der Pampa zu Recht kommt.

Wir begleiten ihn und Elliot dabei – und erleben, wie aus dem handzahmen Teddy ein wilder Brummbär wird. Dafür erledigen wir die zahllosen Minispielchen, die uns im Wald erwarten: Unsere Hauptaufgabe ist es, die Jäger zu vertreiben. Denn die Jagdsaison hat begonnen, und die Waldbewohner (unter anderem berlinerisch plappernde Stinktiere) wollen natürlich ihren Pelz retten.

Ist ja dufte

Wir steuern Boog und Elliot per Tastatur oder Gamepad durch den Wald, und erledigen die vielen Aufgaben. Wir werfen Stinktiere in Schornsteine, damit sie Jäger »anduften«. Und leisten uns Wildwasserfahrten auf einem Klohäuschen, um einen Biberdamm zu vervollständigen.

Dabei sind die ersten Aufgaben schon von jungen Spielern ohne Probleme zu lösen, die späteren Missionen benötigen etwas mehr Fingerspitzengefühl. Eine sanft ansteigende Lernkurve also, die niemanden überfordert.

Wildwasserklosett

Die vielen Waldtiere sind äußerst putzig. Und wachsen einem im Spielverlauf ans Herz, weil sie ständig lustige Kommentare von sich geben. Oder einem Hirsch einen BH ins Geweih spannen, um Weidmänner abzuschießen.

Schade nur, dass das Erschrecken der Jäger auf Dauer langweilig wird – wir wünschen uns mehr rasante Bergbahnfahrten. Oder fairer gesetze Speicherpunkte. Denn wenn unser Wildwasserklohaus dreimal gegen einen Felsen donnert, geht es unter – und wir müssen wieder von vorne beginnen. Nett: Mit drei Waldtier-Fans vergnügen wir uns an einem Rechner in sieben kurzen Minispielchen.

Susanne Braun





SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

Ich will einen Biber!

Knuffig sind sie schon, die kleinen Baumbeißer. Vor allem Kowalski, der sich an einer Granitplatte die Zähne ausgebissen hat und fortan mit einem Spielzeuggebiss nagt. Aber auch Boog und Elliot sind mir ans Herz gewachsen. Weil sie nicht nur klasse aussehen und animiert sind, sondern auch immer lustige Kommentare vom Stapel lassen.

Doof, dass das Erschrecken der Jäger aber ziemlich schnell ziemlich öde wird. Eine Wildwasserfahrt hier und da kann meine Langeweile nicht vertreiben.

Meine Wertung 73



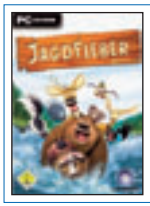
SARA STEHLIN
Expertin für Adventures

Wiiiiieeee süüüß!

Meine Erwartungshaltung war eher zurückhaltend, da sich manche Filmumsetzungen schon als große Enttäuschung entpuppt haben. Bei Jagdfieber ist das anders.

Schon in den ersten Levels habe ich mich immer wieder dabei ertappt, wie ich kichernd vor meinem PC saß. Absolut niedliche Charaktere, die in unterschiedlichen Dialekten urkomische Sprüche zum besten geben, machen dieses Spiel für Kids richtig spielenswert. Das perfekte Weihnachtsgeschenk für die Kleinen!

Meine Wertung 75



Genre	Action-Adventure
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Ubisoft Montreal
Hersteller	Ubisoft
Webseite	www.openseasongame.de.ubi.com
Hotline	0900/182 48 47 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 **30** 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 **6** 12 16 18
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
empfohlene Steuerung	
Multiplayer Internet	Einzel-PC (4 Spieler) Netzwerk (– Spieler)

Ideal für	Zeichentrickfans ab sechs Jahren
Alternative Vollpreis	Ab durch die Hecke (ca. 30 €, 08/2006: 75)
Alternative Budget	Madagascar (ca. 10 €, 08/2005: 64)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße	2,0 GB		
Auflösung 800x600	Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,4 GHz	RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,8 GHz	RAM 512 MB
Auflösung 1.280x960	Grafikkarte Geforce 4	CPU 2,4 GHz	RAM 1,0 GB

PRO
- sanft ansteigende Lernkurve
- putzige Charaktere
- tierischer Humor

KONTRA
- wird schnell öde
- kein kooperativer Mehrspielermodus
- zu wenige Speicherpunkte

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	6
Atmosphäre	6
Multiplayer	6

SUSANNE BRAUN	73	Durchschnitts-Wertung der Tester
SARA STEHLIN	75	**74**







Fin Fang Foom: Der böse Drache mit dem bescheuerten Namen ist ein Bossgegner. Er grillt uns, während seine Fußsoldaten angreifen.



Superhelden-Doping: Für erprügelte Erfahrungspunke schalten wir neue Fähigkeiten frei oder verbessern bereits vorhandene **Spezialattacken**.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Ein Fest für Fans: In Ultimate Alliance gibt sich (fast) die gesamte Marvel-Prominenz die Ehre.

Captain America, Spider-Man, Thing, Thor, Dr. Doom. Fans der traditionsreichen Marvel-Comics dürften angesichts dieser illustren Namen feuchte Augen bekommen. Im Gegensatz zum Vorgänger **X-Men Legends 2** spielen wir in **Ultimate Alliance** nämlich nicht nur ein einzelnes Superhelden-Team, sondern rekrutieren legendäre Kämpfer aus dem gesamten Marvel-Universum.

Weltenretter

Der Grund? Eine bitterböse Organisation noch viel bitterböserer Superschurken (mit dem wenig einfallsreichen Namen »Masters of Evil«) hat einen hinterhältigen Plan zur Unterwerfung der Welt und zur Sicherung der eigenen Macht. Angeführt werden die Superschurken vom finsteren Doc Doom, und wir müssen ihn stoppen. Dafür steuern wir eine Gruppe von vier Helden durch eine 3D-Landschaft, lösen kleinere Rätsel und prügeln hauptsächlich Standard- und Bossgegner (etwa Berufskiller Bullseye) windelweich.

Konsolero

Gesteuert wird am besten per Gamepad. **Ultimate Alliance** unterstützt zwar Maus und Tastatur, versagt dabei aber kläglich. Theoretisch geht's mit der Maus ähnlich wie in **Diablo** zur Sache: Wir klicken auf einen Ort oder Gegner, unser Held latscht hin und oder greift an. Da wir allerdings ständig von drei KI-Teamkameraden (sowie Feinden) umwuselt werden, herrscht gerade in Kämpfen Chaos auf dem Bildschirm, und die Klickerei wird zum Glücksspiel.

Pro Held gibt's zwei Standardangriffe, zig Schlagkombinationen und natürlich diverse Superkraft-Angriffe. Die meisten davon müssen wir allerdings wie in einem Rollenspiel freischalten.

Sascha Gliss





SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

Gar nicht super

Was für eine Verschwendung einer genialen Lizenz! Mit Maus und Tastatur ist Ultimate Alliance praktisch unspielbar, auch mit dem Gamepad kommt bei mir keine echte Freude auf. Zu hektisch und gleichförmig sind die Kämpfe, zu uninspiriert ist die Präsentation.

Gut gefallen haben mir hingegen die Rollenspiel-Elemente. Die könnten mich – aller Schwächen zum Trotz – zum Weitermachen motivieren, wenn es da nicht die Freedom Force gäbe, die einfach alles besser kann als die Marvel-Kollegen.

Meine Wertung **65**



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Zong! Woosh! Paff!

Mehr Helden, mehr Bösewichter – für Comic-Fans ist der Nachfolger zu X-Men Legends eine Offenbarung. Die vielen Marvel-Helden sorgen natürlich auch für die Qual der Wahl: Nehme ich jetzt Spider-Man ins Team oder doch eher Elektra? Oder Iron Man?

Vorwerfen muss ich Ultimate Alliance eine hakelige Kameraführung, das lief beim Vorgänger besser. Ansonten aber gibt's derzeit kein fetzigeres Action-Rollenspiel. Wenn Sie's einfach krachen lassen wollen, sind Sie hier richtig.

Meine Wertung **81**



Genre	Action-Rollenspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Raven
Hersteller	Activision
Webseite	www.marvelultimatealliance.com
Hotline	09001/510 00 55 (1,25 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 **40** 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 **12** 16 18
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (4 Spieler)
Internet (4 Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

Ideal für
Marvel-Fans mit Gamepad

Alternativen Budget

X-Men Legends 2	(ca. 15 €, 11/2005: 79)
Freedom Force 2	(ca. 20 €, 05/2005: 81)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 6,43 GB

Auflösung 800x600	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte Radeon X800	RAM	1,0 GB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte Radeon X1800	RAM	1,0 GB

PRO
- zig Marvel-Superhelden und -schurken
- motivierende Rollenspiel-Elemente

KONTRA
- hektische Kämpfe
- Maussteuerung unbrauchbar
- Kameraführung nicht perfekt
- Präsentation wenig Comic-mäßig

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	5
Atmosphäre	6
Multiplayer	7

SASCHA GLISS	65
DAVID BERGMANN	81

Durchschnitts-Wertung der Tester **73**

VIDEO

TIPPS

CYNAMITE.DE
my entertainment network
Video auf www.cynamite.de

SCARFACE

AWARD
PowerPlay
für
ATMOSPHÄRE
SCARFACE

Auch in der digitalen Umsetzung des Kinokults lebt Al Pacino alias Tony Montana nach einem einfachen Prinzip: Erst das Geld holen. Dann die Macht. Und danach die Weiber!

SETUP

Installation:
Scarface belegt 2,62 GB auf der Festplatte. Das Spiel speichert nur Ihren Fortschritt im aktiven Profil – einzelne Speicherstände können Sie nicht anlegen. Diese Profile sind rund 80 KB groß, liegen im Hauptverzeichnis des Spiels und heißen »Scarface 1«, »Scarface 2«, etc (ohne Dateiendung).

Kopierschutz:
Scarface nutzt Securom. Die DVD muss also zum Start im Laufwerk liegen.



Luftschlag: In späteren Missionen rücken die Gegner gerne mal mit bewaffneten **Hubschraubern** an.



Luxus per Telefon: Im **Exoten-Katalog** verprassen wir Tonys Drogengeld und stocken etwa unseren Fuhrpark auf.



Dumme Nuss: Hoher Gesamt-Mumm schaltet bis zu fünf **Tussis** für Tonys Villa frei. Die stehen dort blöd rum und weigern sich zu kochen.



Alles im Griff: Über das **Telefon-Menü** rufen wir die Übersichtskarte auf, aktivieren neue Missionen oder kontrollieren unsere Handlanger.

Die Geschichte der Filmumsetzungen ist eine Geschichte voller Missverständnisse. Missverständnis Nummer eins liegt auf Seiten der Entwickler. Die nahmen in der Vergangenheit oft an, dass sich ein mittelmäßiges Spiel schweinemäßig gut verkaufen müsste, wenn es nur auf einem Kino-Blockbuster basiert. Die Käufer solcher Spiele erliegen oft Missverständnis Nummer zwei, indem sie annehmen, dass ein großer Name auf ein großes Spiel hindeutet. Das Problem vieler Filmumsetzungen: Die Rechte an einem bekannten Film verschlingen häufig einen riesigen Geldbatzen, und somit bleibt nicht mehr viel für die eigentliche Produktion des Spiels übrig.

Vor diesem Hintergrund ist verständlich, dass die Ankündigung eines Spiels zum Kultstreifen **Scarface** in der PC-PowerPlay-Redaktion gemischte Gefühle auslöste. Schließlich ist es eher die Regel, dass Filmspiele schlecht, bestenfalls mittelmäßig sind – siehe die diversen **Matrix**-Umsetzungen, die Entwicklerlegende Shiny verbrochen hat. Die größten Pessimisten unkten von einem billigen **GTA**-Klon mit aufgesetzter Tony-Montana-Story. Diese Schwarzseher hätten sich allerdings gründlicher nicht täuschen können.

GTA Miami?

Klar: Aufgrund der bisherigen Screenshots und Vorabinfos ist es leicht, in **Scarface** einen Abklatsch der **GTA**-Reihe zu sehen, und das Spiel bedient sich auch tatsächlich ganz offen beim großen Vorbild. Aber erstens haben die Mannen bei Rockstar mit dem Klauen angefangen (nämlich **Vice City** vom **Scarface**-Film) – und zweitens ist es nur verständlich, dass sich Entwickler Radical am Genreprimus orientiert. Die Verwandtschaft ist dabei bei fast allen Elementen überdeutlich. Genau wie in **GTA** schlüpfen wir in die Rolle eines Gangsters, der sich auf der Erfolgsleiter nach oben arbeiten muss. In beiden Fällen tun wir das in einer riesigen, belebten und frei begehbaren Stadt. Sind zu Fuß oder im Auto unterwegs und erreichen unsere Ziele, indem wir zig Missionen absolvieren.

Schnee in den Tropen

Am schnellsten geht's an die Spitze, indem wir mit Tony südamerikanisches Juckepulver unters Volk bringen. Wir holen uns einen Tipp von einem Kontaktmann, erledigen einen kleinen Auftrag (Konkurrenten killen, Freund beschützen) und schalten damit den Dealer frei. Bei dem absolvieren wir eine simple Geschicklichkeitsübung: Wir müssen eine Taste gedrückt halten, während sich eine runde Anzeige im Uhrzeigersinn schnell füllt. Das Ziel: Wie bei einem Golf- oder Fußballspiel möglichst spät, aber rechtzeitig loslassen, bevor die Anzeige »überläuft«. So bestimmen wir, wie viel heiße Ware wir für unser Geld bekommen.

Im Grammbereich latschen wir dann weitere Straßendealer ab und verticken ihnen je 100 Einzelportionen Koks. Sobald wir ein paar Stufen aufgestiegen sind, vertreibt Tony den Stoff kiloweise und über seine Tarnfirmen – die wir durch weitere Nebenmissionen freischalten und dann kaufen müssen.

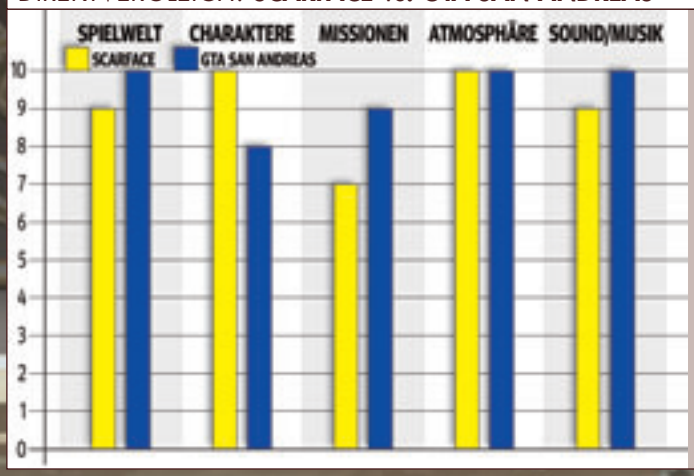
DEUTSCHE VERSION

Die Filmvorlage ist (fälschlicherweise) als ultrabrutal verschrien, und das Spiel gibt sich in der Originalversion alle Mühe, dieses Bild zu bestätigen. Platzende Köpfe, abgesäbelte Körperteile und riesige Blutlachen begleiten jedes Feuergefecht. Die deutsche Version ist zwar ab 18, dreht aber den Splatter-Faktor deutlich zurück:

- die Kettensäge wurde ersatzlos gestrichen
- keine abplatzenden Köpfe
- Gliedmaßen können nicht abgetrennt werden
- die detaillierten Treffermeldungen wurden entfernt
- Blutspritzer und -flecken sind deutlich kleiner und unauffälliger



DIREKTVERGLEICH: SCARFACE vs. GTA SAN ANDREAS



Spielwelt: Miami ist groß. San Andreas ist größer und hat bessere Verkehrswege.

Charaktere: Der humorlose CJ ist nicht Jedermanns Fall. Klarer Sieger: der krass überzeichnete, teils selbstironische Tony.

Missionen: Die Neben- und Standardaufträge von GTA sind deutlich besser.

Atmosphäre: Hüben wie drüben exzellent. Beide fangen das Flair ihrer Ära perfekt ein

Sound/Musik: Beide Soundtracks sind genial. GTA schießt mit den witzigen Radiostationen samt Werbung aber den Vogel ab.

DER WEG AN DIE SPITZE

Vom Kleinganoven zum übermächtigen Koks-Paten von Miami: So schafft Tony seinen Weg zurück zum Gangsterruhm.



Straßenhändler: Zu Beginn muss Tony kleine Brötchen backen und vertickt maximal 100 Gramm pro Deal. Den Stoff nehmen wir Gegnern ab oder kaufen ihn bei größeren Dealern ein. Vorher müssen wir einen Mini-Auftrag erfüllen.



Großhändler: Deals im Kilobereich laufen komplizierter. Die richtig dicken Dealer sitzen in der Karibik, und von dort müssen wir den heißen Schnee nach Miami schippern. Dabei machen Piraten und die Küstenwache Tony das Leben schwer.



Abkassieren: Teil zwei der Großdeals. Wir fahren vom Lagerhaus all unsere Tarnläden ab und sammeln durch simples Überfahren deren Profite ein. Dabei greifen im schlimmsten Fall gegnerische Gangs unsere Geschäfte an und demolieren sie.



Geld verprassen: Aus dem Luxuskatalog kaufen wir Autos, Boote und Schnickschnack für Tonys Villa. Exotische Güter wie die Apollo-Raumkapsel bringen unseren Ruf nach oben und Tony auf den nächsten Gangster-Level.



Wo ist das News-Cafe? Die Grafik ist technisch veraltet. Trotzdem wirkt das virtuelle Miami stimmig und glaubhaft. Hier der **Ocean Drive** in South Beach, den die Entwickler sehr realistisch nachgebaut haben.

RETRO-LOOK

Bei Design und Technik unterscheidet sich **Scarface** nicht sonderlich vom jüngsten **GTA**-Spiel: Die Grafik ist nicht auf der Höhe der Zeit und liegt in etwa auf **San Andreas**-Niveau. Häuser, Autos und Passanten leiden unter akuter Polygonarmut, animierte Gesichtszüge gibt's höchstens in Zwischensequenzen, und Objekte in der Distanz werden teils erst spät eingeblendet.

Trotzdem lebt, mordet und dealt Tony in einem glaubwürdigen virtuellen Miami, denn die Entwickler haben die Atmosphäre des Films perfekt eingefangen. Zum einen gibt's zahlreiche Gebäude, die eins zu eins den Filmsets nachempfunden sind. Fans werden sich über begehbare Locations wie den Babylon-Club (Tonys Lieblingsdisco), das Sun Ray Motel (Schauplatz der berüchtigten Kettensägenszene) oder Tonys protzige Villa freuen.

DISCO-POWER

Ein weiterer Garant für authentische Atmosphäre: die akustische Untermalung. Hier trumpft das Spiel mit einer umfangreichen Musikbox und exzellenten Sprechern auf. Die Lieder laufen dabei anders als in **GTA** auf einem virtuellen Kassettenrekorder – Radiostationen gibt es nicht. Dafür allerdings kommt **Scarface** mit einer Reihe von Mix-Tapes (etwa: Country, Latin oder Hardrock), und natürlich können wir Tony auch zu den Synthie-Klängen des Filmsoundtracks von Giorgio Moroder steuern.

Beim Stimmencasting klotzt das Spiel richtig ran. In Nebenrollen



Tony Montana ist im Spiel (links) eindeutig die detaillierteste Figur. Gesichtszüge, Bewegungen und die äußerst geschmackvollen Klamotten und Brillen entsprechen fast haargenau der Filmvorlage (rechts).



1 Zielerfassung: Per Knopfdruck schalten wir den nächsten Gegner auf. Mit der Maus können wir dann den Zielcursor innerhalb der eckigen Markierung nachjustieren.

2 Verbündete: Unser Fahrer bringt unsere Privatautos, stürzt sich aber auch mit Tony zusammen ins Gefecht.

3 Koks und Kohle: Auf der rechten Seite wird unser aktueller Vorrat an Drogen und ungewaschenem Geld angezeigt. Links: die »sauberen« Dollars auf Tonys Bankkonto.

4 Gesundheit und Mumm: Die rote Scheibe zeigt unsere Fitness an. Der Kreis drum herum steht für unseren Mumm. Wenn der komplett voll ist, können wir den Wut-Modus aktivieren.

5 Waffen und Munition: Unsere aktuell ausgewählte Knarre, die Kugeln im Magazin und der Gesamtvorrat. Maximal kann Tony drei Waffen tragen.

6 Druck-Anzeige: Sobald unser Polizei- oder Gang-Druck steigt, blendet das Spiel hier automatisch die entsprechende Anzeige ein.

7 Mini-Map und Fahndungsstatus: Die Karte zoomt je nach unserem Tempo automatisch – genau wie in GTA. Der weiße Balken am Rand zeigt an, wie scharf die Polizei gerade auf uns ist.

kommen Hollywood-Größen wie James Woods oder Michael York zum Zuge, den Vogel allerdings schießt der exzellente Hauptdarsteller ab. Der flucht, beleidigt und lamentiert als Tony Montana derart originalgetreu, dass wohl nur intimen Kennern des Streifens auffallen dürfte, dass hier nicht Schauspielerlegende Al Pacino, sondern ein Herr namens André Sogliuzzo spricht. Gute Nachricht für Freunde englischer Dialoge und originalsprachiger Filme: Die deutsche Version wurde nicht synchronisiert. Lediglich die (ausblendbaren) Bildschirmtexte und Untertitel sind eingedeutscht.

Ganz schön deftig

Wenn Sogliuzzo für seine Rolle nach Flüchen bezahlt wurde, dürfte er heute ein extrem reicher Mann sein. Bereits im Kinofilm war Tonys Lieblingswort »Fuck«, und auch der virtuelle kubanische Giftzwerg spricht nur selten einen Satz, der diese Beschimpfung nicht mindestens einmal enthält.

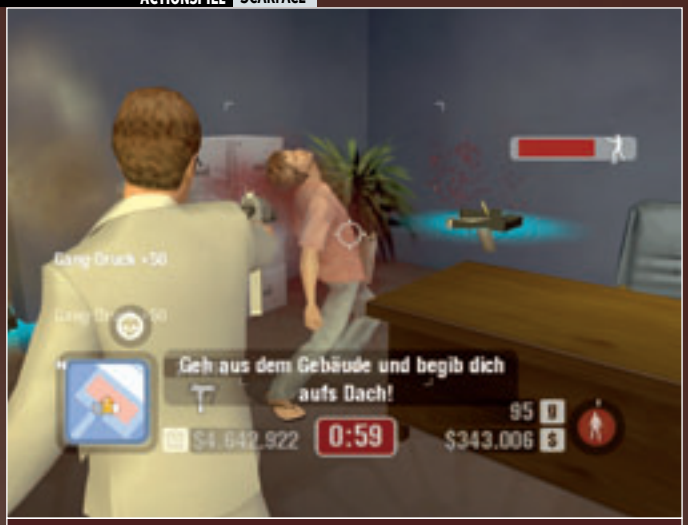
Passenderweise haben die Entwickler Tonys Vorliebe für deftige Beleidigungen zu einem zentralen Spielelement gemacht: Neben Zielaufschaltung und Feuern ist die Fluchtaste das wohl wichtigste Bedienelement in den Kämpfen.



Seefahrer: Die **Schmuggeltouren** werden mit zunehmender Spieldauer immer gefährlicher. Wenn Tony hier stirbt, ist der Stoff futsch.



Finanzgenie: Unsere **Hausbank** wäscht zuverlässig die Drogengelder, verlangt dafür aber teils unverschämt hohe Gebühren.



Ausreichendes Treffer-Feedback: Im Vergleich zur harten US-Fassung sind die **Blutspritzer** der deutschen Version geradezu dezent.



Alles automatisch: Wenn wir Tonys **blinde Wut** aktivieren, zielt das Spiel selbstständig auf alle Gegner in Sicht- und Reichweite.

Für verspottete Gegner erhält Tony nämlich Mumm – im Original treffender als »Balls« (Eier) bezeichnet. Sobald der auf Maximum steht, können wir mit einer weiteren Spezialtaste die »blinde Wut« aktivieren. Dabei schaltet das Spiel in die Egoperspektive und nimmt automatisch jeden Gegner in Sichtweite aufs Korn. Zusätzlich ist Tony dann unverwundbar, muss nicht nachladen und erhält für jeden getöteten Gegner Gesundheitspunkte zurück.

Zielen: ein Kinderspiel

Um es uns nicht allzu leicht zu machen, vergibt das Spiel mehr Mumm für Treffer, die wir im freien Schussmodus und ohne die Zielaufschaltung landen. Die ist nämlich eine große Hilfe in Feuergefechten: Mit der rechten Maustaste schalten wir einen Gegner auf und können dann innerhalb einer festen Markierung rund ums Opfer den Zielcursor nachjustieren. Praktischerweise funktioniert das auch in Fahrzeugen, sodass wir selbst in einer wilden Verfolgungsjagd noch halbwegs gezielt auf unsere Gegner feuern können.

Apropos Fahrzeuge: Der Fuhrpark ist groß, an den von **GTA** kommt er aber nicht heran. Tony brettert ausschließlich in Autos und Booten durch die Gegend. Motorräder oder gar Hubschrauber gibt es nicht, und das einzige Flugzeug im Spiel können wir nicht direkt steuern – es dient lediglich als automatisches Lufttaxi. Macht aber nix, denn die Benzinschleudern und Boote kommen mit einem ähnlich guten, nachvollziehbaren Fahrverhalten wie in **GTA** daher und machen richtig Laune.

Stehlen oder kaufen?

Wie üblich können wir uns jeden Wagen auf der Straße klauen. Die elegantere Alternative ist allerdings Tonys privater Fuhrpark, der als Teil unserer Kollektion von Luxusartikeln nicht nur der schnöden Fortbewegung dient. Neben Autos und Booten können wir für unsere hart verdienten Drogen-Dollars nämlich auch Kunstgegenstände, Möbel, Helfershelfer oder Upgrades für unsere Villa kaufen. Damit verhelfen wir Tony zu höherem Ansehen und dem Levelaufstieg.

Sobald wir den Fahrer angeheuert haben, sind unsere Autos immer und fast überall verfügbar. Dazu bestellen wir die Karren aus dem Fuhrpark einfach über Tonys Handy-Menü. Sogleich schnauzt Herr Montana den Chauffeur am überdimensionalen Funktelefon an, und einige Sekunden später erscheint das gewünschte Auto in unserer Nähe. Ganz schön praktisch, denn dadurch sind wir immer mobil und müssen uns nicht ständig bei der Polizei unbeliebt machen, indem wir neue Autos klauen.

TECHNIK-CHECK

RAM: 256 | 768 | 1.024 | 2.048 — Installationsgröße 2,62 GB

MHz CPU	bis 1.800	1.800 bis 2.400	2.400 bis 2.800	2.800 bis 3.400	ab 3.400
Geforce 2/4 MX, Radeon 7500, Geforce 3/4, Radeon 8500/9000	nicht möglich				
Geforce 5x00, Geforce 6200, Radeon 9500/9600, Radeon X600	nicht möglich	800x600x32 min. Details		800x600x32 hohe Details; 1.024x768x32 mittlere Details	
Geforce 6600/7300, Radeon X700/1300, Radeon 9700/9800	nicht möglich	800x600x32 min. Details	800x600x32 min. Details	800x600x32 hohe Details; 1.024x768x32 mittlere Details	
Geforce 7600 GS, Radeon X1600	nicht möglich	800x600x32 min. Details; 800x600x32 hohe Details	800x600x32 hohe Details	800x600x32 hohe Details; 1.280x1.024x32 hohe Details	
Geforce 6800 GT/Ul., Geforce 7600 GT, Radeon X800/X850	nicht möglich	800x600x32 min. Details; 1.024x768x32 max. Details	1.024x768x32 mittlere Details; 1.280x1.024x32 hohe Details	1.280x1.024x32 max. Details	
Geforce 7800/7900, Radeon X1800, Radeon 1900	nicht möglich	800x600x32 mittlere Details; 1.024x768x32 max. Details	1.024x768x32 max. Details; 1.280x1.024x32 max. Details	1.280x1.024x32 max. Details	

- Falls das Spiel ruckelt, drehen Sie als erstes »Luxus«-Effekte wie Antialiasing oder anisotropische Filterung herunter. Nur falls das nichts bringt, reduzieren Sie die Sichtweite – denn die ist fürs Spielerlebnis wesentlich wichtiger als glatte Kanten.
- Selbst auf stärkeren PCs kann es bei hohen Auflösungen (ab 1.280x1.024) zu kleinen Rucklern kommen. Im Test passierte das oft in schnellen Verfolgungsjagden mit vielen Gegnern.

SCARFACE: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, …

… wenn Sie Vice und Liberty City sowie San Andreas mögen

… wenn Tony Montana Ihr Lieblingsfilmcharakter ist

… wenn Sie Filme lieber in Originalsprache schauen

… wenn Sie wissen möchten, wie eine gelungene Filmumsetzung ausschaut

Sollten Sie nicht kaufen, …

… wenn Sie Probleme damit haben, einen virtuellen Gangster und Drogenhändler zu spielen

… wenn Sie schon die GTA-Serie nicht mochten

… wenn Sie von einem aktuellen Spiel auch topaktuelle Grafik erwarten

… wenn Sie Ihre Tastaturbelegung selber bestimmen wollen





Nächtlicher Begleiter: Unterstützt von seinem **Fahrer**, macht sich Tony an die Übernahme eines weiteren Geschäfts in North Beach.



Wächter und Kameras verlangsamen die Angriffe feindlicher Gangs auf unsere Läden. Um die **Attacke** zu stoppen, muss Tony selber ran.

Eins, zwei, Polizei

Die Ordnungshüter spielen natürlich auch in **Scarface** eine Rolle, und auch hier gibt es einen Fahndungslevel. Der wird als weißer Rand um die Minimap angezeigt, und steigt jedes Mal, wenn wir uns auffällig verhalten. Wer etwa zu lange mit einer gezückten Waffe herumläuft oder zu viele Konkurrenten auf offener Straße abmurkst, hat schon bald die Schmiere an der Backe. Wenn es den Ordnungshütern zu viel wird, schreiben sie uns zur Fahndung aus. Dann wird auf der Karte um den Tatort herum ein roter Bereich eingeblendet, den wir möglichst schnell verlassen sollten.

Zusätzlich jagen uns Streifenwagen, aus deren Sichtbereich wir ebenfalls verschwinden müssen. Wenn uns das gelingt, ist die Jagd beendet, und unser Status bei der Polizei verschlechtert sich ein wenig. Wenn wir nicht entkommen, blendet das Spiel eine lapidare Meldung ein (»Du hast es versaut«), und Tony stirbt sofort. Minutenlange Schlachten mit immer fieseren Polizisten gibt es in **Scarface** also nicht, und ebenso wenig können wir als wahnsinniger Killer wahllos mordend durch die Gegend ziehen. Wenn wir auf einen Zivilisten anlegen, weigert sich Tony zu schießen und erklärt, dass er »diesen Scheiß« nicht braucht.

Sascha Gliss



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

I'm Tony fucking Montana!

Endlich kann ich mit meinem liebsten Film-Antihelden Miami aufmischen! Das »Was wäre wenn ...?«-Szenario passt wie der gerollte Dollarschein ins Nasenloch. Gleiches gilt für die Spielwelt. Die ist technisch veraltet, versprüht aber trotzdem das typische 80er-Jahre-Neonlook-Flair des Films.

Mein größtes Lob gilt allerdings dem Protagonisten selbst. Dieser virtuelle Tony Montana erweist sich dank exzellentem Sprecher, genialer Körpersprache und seinem unerschöpflichen Schimpfwort-Arsenal (»You're fucked, Motherfucker!!«) dem Filmvorbild als würdig. Da sehe ich über die meisten Schwächen im Spieldesign und die konsoligen Überreste hinweg. Größter Kritikpunkt: Ich kann die Tastatursteuerung nicht frei konfigurieren – und dafür gibt's von mir Punktabzug.

Meine Wertung **87**



MARTIN DEPPE
Experte für Actionspiele

Packender Pacino

Liebe Entwickler, ich verrate euch jetzt einen Trick: Wenn ihr in eure Spiele Musik aus den Achtzigern reinpackt, kriegt ihr Extrapunkte von mir. Die ihr allerdings wieder verliert, wenn ich weder die Tastatursteuerung umbelegen noch frei speichern darf. Ja, ich wiederhole mich: Investiert gefälligst die zwei, drei Wochen an Mehrarbeit und macht eine runde PC-Umsetzung, verflixt nochmal!

Genug geschimpft. Tony Montana ist einfach cooler als Gangsta-Bro CJ. Hat weder Fitnesstraining noch Fast Food nötig. Höchstens einen Benimmkurs, fucknochmal! Es macht Laune, sich die Stadt per Karre und Knarre schrittweise zurückzuholen. Obwohl die Einsätze nicht an das große Vorbild GTA rankommen – dafür sind sie einfach nicht abgedreht genug.

Meine Wertung **86**



SIMON FISTRICH
Experte für Actionspiele

You look like fuckin' shit

Pacino sollte dieses Spiel besser nicht zu Gesicht bekommen. Der würde glatt Realität mit Film verwechseln und die Entwickler mit einem Granatwerfer traktieren. Nicht wegen der Atmosphäre: Die ist um Welten stimmiger als in der eher peinlichen Gangsta-Welt eines GTA San Andreas.

Aber eine so lieblose Konsolen-Umsetzung mit all den Ecken und Kanten, dazu gehört anno 2006 schon eine Menge Mut. So bleibt sie für mich nur ein leckerer Pausensnack bis zum nächsten GTA.

Meine Wertung **82**



FLORIAN STANGL
Experte für Actionspiele

Verflucht gut geklaut

Scarface finde ich kein Gramm schlechter als GTA San Andreas. Warum es für mich trotzdem kein absolutes Highlight ist, liegt einfach daran, dass es nichts wirklich Neues bietet. Das Szenario ist toll umgesetzt, die paar Änderungen gegenüber GTA sind stimmig.

Aber mal ehrlich, wenn man wie ich kein riesengroßer Fan des Scarface-Films ist, bleibt ein sehr gutes Actionspiel übrig. Nicht mehr, nicht weniger. Vielleicht schafft es ja mal ein Entwickler, diesem Genre neue Impulse zu verleihen.

Meine Wertung **82**



Genre: Actionspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Radical
Hersteller: Vivendi

Webseite: www.scarfacegame.com/
Hotline: 0900/115 12 00 (0,62 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 1 Stufe; mittel bis schwer

empfohlene Steuerung

Multiplayer Internet (– Spieler) Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler)

Ideal für: Fluchende Freizeitgangster und GTA-Fans

Alternative Vollpreis: Der Pate (ca. 40 €, 04/2006: 81)
Alternative Budget: GTA San Andreas (ca. 30 €, 02/2006: 92)

PRO
- coole, stimmige Spielwelt
- genialer Soundtrack
- exzellente Hauptfigur
- Filmflair perfekt eingefangen
- motivierendes Spielprinzip
- riesiger Fuhrpark
- spannende Feuergefechte
- sinnvolle Komfortfunktionen (z.B. Fahrer)
- gutes Fahrgefühl

KONTRA
- Tastatursteuerung nicht konfigurierbar
- Standardmissionen auf Dauer eintönig
- Stadtlayout nicht perfekt
- restriktives Speichersystem
- technisch nicht aktuell

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	10
Steuerung	7
Atmosphäre	10
Multiplayer	–

SASCHA GLISS	87
MARTIN DEPPE	86
SIMON FISTRICH	82
FLORIAN STANGL	82

Durchschnitts-Wertung der Tester: **84**

DARK MESSIAH

Wie versprochen: unser Nachtest mit Multiplayer-Note und ausführlichem Technik-Check der Verkaufsversion.



Kann man Untote töten? Man kann! Zum Beispiel in den Multiplayer-Gefechten von Dark **Messiah**. Hier spielen wir nämlich auf Seiten der Menschen oder der Untoten. Jede hat fünf identische Klassen: Ritter, Bogenschütze, Priesterin, Assassine und Magier. Für erledigte Widersacher gibt's Fähigkeitspunkte, die wir wie im Solomodus selber verteilen: Wenn wir etwa einen Gegner per Flitzebogen erlegen, investieren wir die Punkte in »Feuerpfeil«, schnelleres »Nachladen« oder »Giftpfeil«.

Auf Kreuzzug

Grundsätzlich spielt sich eine Partie wie **Battlefield**: Jede Seite hat »Tickets«, die bei Verlusten oder Flaggenverlust runtertickern. Wer zuerst auf Null ist, verliert. Es gibt zwar nur fünf Karten, die aber zum einen abwechslungsreich (Stadt, Höhlensystem, etc.), zum anderen verknüpft spielbar sind: im Modus »Kreuzzug« nämlich. Der beginnt immer auf der mittleren, neutralen Karte. Die beiden »äußersten« Karten sind jeweils die Festung der Menschen respektive der Untoten. Sobald eine Partei auf der mittleren Karte gewonnen hat, geht's auf die nächste, der gegnerischen Festung nähergelegene. Gewinnt sie auch hier, kommt's zum Showdown in der Feindbastion – wenn nicht, ist wieder die Ausgangskarte dran. Spannend!

Martin Deppe



Teamwork: Während wir den **Menschenritter** traktieren, greift unser Kumpel-Assassine ihn von hinten an – hier sind Spieler verwundbarer.

TECHNIK-CHECK

RAM: 512 | 768 | 1.024 | bis 2.048 — Installationsgröße 6,7 GB

MHz CPU	bis 1.500	1.600 bis 2.100	2.200 bis 2.700	2.800 bis 3.300	ab 3.400
Geforce 2/4 MX, Radeon 7500, Geforce 3/4, Radeon 8500/9000	nicht möglich	nicht möglich			
Geforce FX, Geforce 6200, Radeon 9500/9600, Radeon X600		nicht möglich	1.024x768x32 min. Details	1.024x768x32 mittlere Details	
Geforce 6600/7600, Radeon X700/1300, Radeon 9700/9800		1.024x768x32 min. Details	1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 mittlere Details	
Geforce 7600 GS, Radeon X1600		1.024x768x32 min. Details	1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 hohe Details	
			1.280x1.024x32 hohe Details		
Geforce 6800 GT/Ul., Geforce 7600 GT, Radeon X800/X850		1.024x768x32 min. Details	1.024x768x32 hohe Details 1.280x1.024x32 hohe Details	1.280x1.024x32 hohe Details	
Geforce 7800/7900, Radeon X1800, Radeon 1900		1.024x768x32 min. Details	1.280x1.024x32 hohe Details	1.280x1.024x32 hohe Details	1.600x1.200x32 max. Details

- Die viel gepriesenen HDR-Effekte sehen natürlich toll aus, ziehen aber extrem Leistung. Unterhalb der Geforce-7800-Klasse HDR also besser abschalten – die lichtdurchfluteten Hallen sind auch ohne HDR ein echter Augenschmaus.
- Lieber die Auflöung relativ niedrig lassen, aber die Effekte (etwa Texturqualität) hochdrehen: Schon bei der 1.280er-Auflösung schaut das Spiel saugut aus.
- Arbeitsspeicher: Bei der Testversion in der letzten PC PowerPlay gab's noch Spielstandprobleme (gelegentliche Abstürze, extrem lange Ladezeiten) mit 1,0 GB RAM. In der (jetzt getesteten Verkaufsversion) sind diese behoben; ab 1,0 GB Arbeitsspeicher sind Sie im grünen Bereich.



MARTIN DEPPE
Experte für Actionspiele

Wenn weniger mehr ist

Fünf Multiplayer-Karten, das klingt dünn. Aber nicht, wenn hier ein Kreuzzug tobt, wenn jede Karte gewonnen sein will, um endlich die Feindfestung zu stürmen. Dieser Modus ist richtig klasse, weil der Kampf oft hin- und her wogt, mein Team den finalen Sieg kurz vor knapp noch versaubeuteln kann.

Etwas abgespeckt, aber auch motivierend ist das Ausbauen der Fähigkeiten. Nur die gezielten Tritte in Abgründe, Feuer und Eisenspitzen, die fehlen mir – ich darf nur schlagen, schießen und zaubern.

Meine Wertung 89



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

Auch im Netz zauberhaft

Gott sei Dank: Die Ruckler der Betaversion sind weg, die Schwertduelle mit den Kollegen laufen fast so flüssig wie im Einzelspielermodus. Und diese Gefechte haben's in sich!

Ich kann nämlich Shooter mit MP5 und Sniper-Gewehr langsam nicht mehr sehen. Das ungewöhnliche Waffenarsenal von Dark Messiah ist mehr als pure Kosmetik – es sorgt für ein völlig anderes Erlebnis als in Counter-Strike und Co. Und die Rollenspielelemente sorgen für die nötige Motivation, einen Feldzug bis zu Ende zu spielen.

Meine Wertung 91



Genre: Actionspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Arkane Studios
Hersteller: Ubisoft

Webseite: http://darkmessiahgame.de.ubi.com
Hotline: 01805/554 938 (0,12 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 2 Stufen; mittel bis schwer

empfohlene Steuerung

Multiplayer Internet (32 Spieler) / Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (32 Spieler)

Ideal für: Schwertfuchtler und Zauberkünstler

Alternative Vollpreis: Gothic 3 (ca. 50 €, 11/2006: 67)

Alternative Budget: Oblivion (ca. 30 €, 05/2006: 87)

PRO
- glaubwürdige Fantasywelt
- Grafik erster Kajüte
- erlaubt unterschiedliche Spielweisen
- sehr gutes Kampfsystem
- sehr abwechslungsreiche Levels
- witzige Schadenfreudeszenen (abstürzende, ausrutschende, stolpernde Gegner ...)
- Riesenmonster
- erstklassige Animationen
- sehr gute KI
- hoher Wiederspielwert

KONTRA
- lange Ladezeiten
- gelegentlich nervige Hüpfeinlagen
- unbelebte, gegnerfreie Passagen (selten)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	8
Atmosphäre	9
Multiplayer	8

Durchschnitts-Wertung der Tester

MARTIN DEPPE 89
SASCHA GLISS 91

90



Wir bereiten unserem Opfer einen flammenden Tod: Waffen wie Baseballschläger und Brieföffner finden wir überall auf dem **Schiff**.



Wenn wir die **Waffenliste** aufrufen, sehen wir gleich, für welche Tatwaffe es die höchste Prämie gibt. Derzeit sind Hiebwaffen gefragt.

THE SHIP

Meucheln, mördern, murksen, massakrieren: In The Ship sind wir Jäger und Gejagter in einem.

Das Online-Mörderspiel **The Ship** sorgt dafür, dass die Redaktionskollegen rückwärts aus dem Raum gehen und schnell um die Ecken huschen. Denn sie leiden unter Verfolgungswahn. Zu Recht, denn in **The Ship** spielen wir gleichzeitig Jäger und Opfer. Während wir an Bord der acht Schiffe unsere Opfer erschlagen, erschießen oder in Brand stecken, hat uns schon jemand auf dem Kieker.

Die grosse Auswahl

Wenn wir uns über Steam auf einem der zahlreichen 32-Mann-Server eingewählt haben, bekommen wir ein Opfer zugewiesen, das wir möglichst mit einer seltenen Waffe umbringen. Denn das bringt richtig Kohle. Also klauen wir uns aus zahllosen Schränken und Koffern ein beachtliches Waffenarsenal zusammen. Ein Druck auf die Taste M verrät, welche Waffe grade die gefragteste ist.

Unser Opfer ist derweil nicht untätig und bewegt sich quer durch das Schiff. Seine Position wird uns neben dem Namen des Passagiers angezeigt und alle 30 Sekunden aktualisiert, damit wir nicht komplett planlos über den Kahn eiern.

Gehen Sie nicht über Los

Nach kurzer Suche haben wir uns an unser Opfer herangeschlichen und zücken einen Schaufensterpuppenarm, um zuzuschlagen – da ertönen Alarmglocken. Mist, wir haben unsere Waffe in einem überwachten Raum gezogen. Das erkennen wir an dem roten Auge über unserem Opferporträt. Und Gewalt sieht das Schiffspersonal nicht gerne. Wir landen ohne Waffen im Knast, nachdem wir eine saftige Geldstrafe zahlen mussten.

Das hat auch seine Vorteile: Im Gefängnis können wir in Ruhe essen, schlafen, aufs Klo gehen oder lesen, ohne dass wir Mordanschläge fürchten müssen. Diese Bedürfnisse müssen wir nämlich erfüllen, wie bei den **Sims**. Denn sind wir beispielsweise müde, wird unser Charakter langsamer. Und das können wir uns auf der Flucht vor unserem Mörder nicht leisten.

Online-Massaker

The Ship gibt es seit April über Steam. Warum also die deutsche Version im Laden kaufen? Das deutsche Mörderspielchen enthält einen Solospieler-Modus, der für Einsteiger geeignet ist. Spaßiger sind die vier Online-Modi wie Duell, Jagd, Eliminierung und Todeskampf. Blöd allerdings, dass sich in den 30-Minuten-Partien oft nur vier Leute gegenseitig massakrieren, da sich die wenigen Spieler auf zu vielen Servern verteilen. Zudem läuft das Spiel recht langsam ab, da wir uns bis auf kurze Sprints nur behäbig bewegen.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

Kurzweiliges Meucheln

The Ship hat mir auf Anhieb gefallen, nicht nur wegen der Comic-Grafik, sondern weil das Spielprinzip einfach Laune macht. Ständig muss ich mich umgucken, ob sich nicht jemand verdächtig verhält, weil er mich auf dem Kieker hat. Und gleichzeitig muss ich meinem Opfer auf den Fersen bleiben.

Klingt stressiger, als es ist, denn leider läuft das Spiel recht träge ab. Vor allem, wenn sich die Spieler auf zu vielen Servern verteilen. Eine Abwechslung im Online-Shooter-Wald ist's aber allemal.

Meine Wertung 73



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Selbst Tatort ist spannender

Ein Schiff voller Mörder, und ich mittendrin! Klingt interessant, ist es aber nicht. Statt mir ein nervenaufreibendes Versteckspiel mit meinen Häschern zu liefern, stakse ich minutenlang durch eintönige Korridore und klicke Passanten an, die mir über den Weg laufen. Wenn ich mein Opfer aufgespürt habe, zücke ich die Feueraxt – fertig.

Den Rest der Runde verbringe ich auf dem Klo und hoffe, dass mich meine Nemesis in Frieden lässt. Beim ersten Mal nett, nach einer Stunde großes Gähnen.

Meine Wertung 33



Genre: Multiplayer-Shooter
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Outerlight
Hersteller: BHV

Webseite: www.theship.de
Hotline: 0800/248 46 85 (kostenlos)

ca. Preis in €: 10 20 **30** 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 **16** 18

Schwierigkeit: 3 Stufen; leicht

empfohlene Steuerung:

Multiplayer Internet (32 Spieler) / Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (32 Spieler)

Ideal für: verfolgungswahnresistente Meuchelmörder

Alternative Vollpreis: Counter Strike: Source (ca. 30 €, 12/2004: 84)
Alternative Budget: Uru: Ages Beyond Myst (ca. 10 €, –)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 1,3 GB

Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,0 GB

PRO
- witziges Spielprinzip
- acht abwechslungsreiche Karten
- Bedürfnisse erfüllen

KONTRA
- langweiliger Solospieler-Modus
- langsamer Spielablauf
- Internetzugang für Solospiel notwendig

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	7
Atmosphäre	7
Singleplayer	5

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN 73
RÜDIGER STEIDLE 33

53



Die **Helikopter** sind noch einfacher zu fliegen als in Battlefield 2. Mit ein paar Trainingsstunden im Rücken kommen auch Einsteiger zurecht.



Die fest installierten **Rail-Guns** sind eigentlich gegen Fahrzeuge gedacht – zur Not helfen sie aber auch gegen solche Nahkampfattacken.

BATTLEFIELD 2142 NACHTEST

AWARD PowerPlay FÜR MULTIPLAYER-SPASS BATTLEFIELD 2142

Der vierte Serienteil ist der beste Multiplayer-Shooter. Das bestätigt der Langzeit-Test.

Bereits in der vergangenen Ausgabe hatten wir **Battlefield 2142** zum Genrekönig gekrönt. Allerdings auch versprochen, die ersten Tage seiner Regentschaft aufmerksam zu beobachten. Nach Dutzenden Stunden in Online-Matches und Netzwerk-Partien sind wir nun sicher: Die Vorschusslorbeeren sind gerechtfertigt, denn Waffenbalance, Serverbrowser und Stabilität gehen voll in Ordnung. Mit den Startproblemen des Vorgängers hat **Battlefield 2142** nicht zu kämpfen.

Bediener Brausen

Insbesondere auf den Serverbrowser waren wir gespannt, der die verfügbaren Spielplätze im Internet auflistet. Der funktionierte bei **Battlefield 2** anfangs nämlich eher schlecht als recht: viel zu langsam, absturzgefährdet, ohne wichtige Komfortfunktionen wie Favoritenlisten. Auf die müssen Action-Fans nun ebenso wenig verzichten wie auf schnelle Aktualisierung und Programmstabilität. Einziger Kritikpunkt: Die Anzeige der Verbindungsgeschwindigkeit arbeitet nicht immer ganz zuverlässig. Mitunter werden noch Server grün markiert, deren Ping jenseits der 200 liegt – dort kommt wenig Freude auf. Denn mit einer langsamen Anbindung gerät der Spielfluss ins Stocken, man kann sich nur noch schwer bewegen, Treffer geraten zur Glückssache.

Balancierter Bumms

Insgesamt macht **Battlefield 2142** einen technisch ausgereifteren Eindruck als der Vorgänger. Angefangen bei der optimierten Grafik-Engine, die nicht nur dezent schönere Bilder malt, sondern auch noch schneller arbeitet, bis hin zu den funktionelleren Konfigurationsmenüs für die Steuerung. Kinderkrankheiten wie einen Crash-Bug im Titan-Modus hat Publisher Electronic Arts rechtzeitig zum Release mit dem Patch auf die (für den Test genutzte) Version 1.01 ausgemerzt.

Auch in Sachen Spielbalance haben die Entwickler saubere Arbeit abgeliefert. Der ein oder andere Kommentar in einschlägigen Fan-Foren beklagt zwar zu starke Veteranen-Waffen (wir auch!), insgesamt scheint die Community aber genauso zufrieden wie die Tester der PC PowerPlay. Zum leidigen Thema In-Game-Werbung finden Sie im Magazin-Teil auf Seite 180 einen Report.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Das beste Battlefield

Wie erwartet, bewährt sich Battlefield 2142 an der Spitze der Multiplayer-Hitparade. Electronic Arts hat aus den Fehlern des Vorgängers gelernt und diesmal ein Rundum-Glücklich-Paket abgeliefert, das von technischen Kinderkrankheiten verschont bleibt.

Die häufigsten Fehler, über die in Foren berichtet wird, sind auf veraltete Treiber oder Router-Probleme zurückzuführen. Im Test hatten wir jedenfalls keine Abstürze. Ein Ärgernis ist für mich die Werbung im Spiel – dazu mehr im Report.

Meine Wertung **91**



SIMON FISTRICH
Experte für Actionspiele

Der Teufel liegt im Detail

Prima, dass ich mich diesmal nicht über ärgerliche technische Unzulänglichkeiten auslassen muss. Dafür aber über die Spielspaß ausbremsenden Winzmängel, welche die Battlefield-Reihe seit Beginn begleiten. Sei es das unzureichende Treffer-Feedback. Oder der an Wasserlöchern explodierende Schwebepanzer. Oder die zu schwache Scharfschützenflinte.

Aufgrund des frischen Szenarios will ich diesmal darüber hinwegsehen. Fürs nächste Mal erwarte ich aber eine Generalüberholung.

Meine Wertung **87**



Genre: Actionspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Digital Illusions
Hersteller: Electronic Arts

Webseite: www.battlefield2142.com
Hotline: 0900/120 25 20 (0,25 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: frei einstellbar; leicht bis mittel

empfohlene Steuerung

Multiplayer Internet (64 Spieler) Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (64 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	9
Atmosphäre	7
Einzelspieler	6

Ideal für: Freunde gepflegten Fraggens

Alternative Vollpreis: Battlefield 2 (ca. 50 €, 8/2005: 87)
Alternative Budget: Joint Operations (ca. 20 €, 4/2005: 89)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 1,55 GB

Auflösung	800x600	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6200	RAM	768 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 7900	RAM	1,5 GB

PRO
- abwechslungsreiche Karten
- motivierendes Belohnungssystem
- stimmiges Science-Fiction-Szenario

KONTRA
- Unstimmigkeiten in der Physik-Engine
- Titan-Modus nicht mit Bots spielbar
- grafisch triste Levels

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE 91
SIMON FISTRICH 87

89



Am besten spielen sich die Schlachten mit weit **heraus gezoomter Kamera**. Nur so behalten Sie den Überblick und können reagieren.



Bei solchen **Duellen** steuern Sie Ihr Alter Ego direkt. Schlagen Sie den gegnerischen Anführer, fliehen meistens auch seine Männer.

CYNAMITE.DE my entertainment network
Intro-Film auf www.cynamite.de

WARHAMMER MARK OF CHAOS

Was hammer? War hammer! Wie sammer? Gut sammer! Was sammer? Echtzeit-Taktik! Was mach mer? Formations-Schlachten wie Medieval! Mit wem mach mer's? Orks und Menschen!

Nach Jahren der Absenz erlebt das Würfel-Strategiespiel **Warhammer** ein Revival auf dem PC. Das exzellente **Dawn of War** hat sich des Science-Fiction-Ablegers **40K** mit seinen Space-Marines und Laserpistolen angenommen. Das Echtzeit-Taktikspiel **Mark of Chaos** stellt nun das ursprüngliche Fantasy-Universum in den Mittelpunkt: Menschen und Elfen gegen Orks und Goblins. Fans freuen sich außerdem auf das Rollenspiel **Warhammer Online**, das kommendes Jahr erscheinen soll.

Wallenstein gegen Sauron

Wer **Warhammer** kennt, weiß, was ihn erwartet: Kein kunterbunter Märchenkosmos, sondern eine raue, rohe Welt, die vor Blut und Pathos trieft. Dabei verknüpfen die Erfinder gekonnt Geschichte und Fantasy. Kürassiere und Kanonen treffen auf Grünhäute und Goblins, Wallenstein auf Sauron, in einem fiktiven Königreich, das seine Wurzeln im Deutschland des 17. Jahrhunderts hat.

Schon das Intro (auch auf **Cynamite.de**!) jagt Veteranen wohlige Schauer über den Rücken. Es fängt die **War-**

SETUP

Installation
Mark of Chaos belegt 3,75 GB auf der Festplatte. Die Savegames finden sich unter Eigene Dateien\Warhammer Mark of Chaos\Save. Sie sind zwischen 50 und 100 KB groß.

Kopierschutz
Es kommt Safedisc zum Einsatz. Die DVD muss bei Spielstart eingelegt sein.



Belagerungen gehören zu den schwierigsten Aufgaben im Spiel. Entweder wir schießen die Mauern zu Klump oder stürmen die Wälle mit Leitern.

hammer-Atmosphäre einfach perfekt ein, Technik und Inszenierung suchen ihresgleichen. Schauer verursachen auch die Zwischensequenzen, die die Ausgangssituation – marodierende Orkbanden im Menschenreich – und den Helden Stefan von Kessel vorstellen. Allerdings weniger wohliger Natur: Der Sturz vom beeindruckenden Render-Intro zu den eher durchschnittlichen Filmchen mit Spiel-Technik ist allzu zu tief. Die Profi-Erzähler tun ihr Bestes, trotzdem haben die Entwickler viel Potenzial verschenkt, die durchaus interessante Story fesselnd in Szene zu setzen.

Abteilung ... halt!

Nachdem uns ein sarkastischer Ausbilder im Tutorial die Grundbegriffe der Kriegsführung eingebläut hat, finden wir uns mit unserer eigenen kleinen Truppe auf dem Feld der Ehre wieder. Basisbau und Rohstoffe bleiben genretypisch außen vor, wir haben eine Schlacht zu schlagen! Zwei Gruppen Schwertkämpfer und zwei Formationen Musketenschützen hören auf unser Kommando.

Wie in der Tabletop-Vorlage gibt es in **Mark of Chaos** keine Einzelkämpfer, die Soldaten finden ähnlich wie bei **Medieval: Total War** zu Abteilungen zusammen, die etwa ein bis drei Dutzend Köpfe zählen. Ausnahme: Helden. Unser Alter Ego Stefan von Kessel und seine Unteroffiziere ziehen als Spielfiguren zusammen mit ihren Männern in den Kampf. Entweder als unabhängige, besonders starke Krieger oder als Anführer eines Trupps, dem sie dann bestimmte Vorteile wie erhöhte Reichweite bringen.

Boxen-Check



Warhammer: Mark of Chaos erscheint in einer Sammler-Ausgabe (zirka 70 Euro) und in der Standard-Fassung (zirka 50 Euro). Die normale Version ist außerdem mit zwei verschiedenen Cover-Motiven zu haben.

1	Standard-Ausgabe (50 Euro)
2	Collector's Edition (70 Euro)
3	Poster mit Motiv Mark of Chaos
4	Artbook
5	Flaggenhalter inklusive einem bedruckten Banner und drei zum Selbstbemalen
6	Spiel-DVD (auch in Standard-Ausgabe)
7	Handbuch (farbig, 80 Seiten, auch in der Standard-Ausgabe)
8	Soundtrack-CD (Jeremy Soule)
9	Roman zum Spiel
10	Metall-Symbol (eine der vier dargestellten Varianten)
11	Aufkleber-Set



MALKASTEN INKLUSIVE

Für viele **Warhammer**-Fans macht das Bemalen der Spielfiguren einen großen Teil der Faszination des Tabletops aus. Auch bei **Mark of Chaos** dürfen Sie Ihrer Armee für Multiplayer-Schlachten einen individuellen Stempel aufdrücken. Zum einen lassen sich die Farben der Uniformen anpassen, zum anderen der Look der Kämpfer selbst. Sollen die Bogenschützen lieber Pluderhosen tragen oder Kettenpanzer?



Besonders hübsch: Die Soldaten tragen nicht alle die gleichen Rüstungen und Waffen, sondern unterscheiden sich auch innerhalb der Formationen. Die Einheiten und ihre Animationen sind denn auch das grafische Highlight des Echtzeit-Taktikspiels. Umgebung und Gebäude können da nicht ganz mithalten.



In der **niedrigsten Detailstufe** sieht Mark of Chaos unspektakulär aus. Manche Schlachten liefen im Test allerdings nur so völlig flüssig.

Die Moral von der Geschicht'

Unser erster Auftrag: Wir sollen eine Anhöhe stürmen, damit unsere Verbündeten von dort aus das gegnerische Heer mit Kanonen beharken können. Anders als in typischen Echtzeit-Taktikspielen müssen wir dafür nicht die Garnison bis auf den letzten Ork niederringen. Es genügt, die Bewacher zu vertreiben. Entscheidend dafür ist die Kampfmoral der Truppen. Sinkt die durch Beschuss und Verluste auf null, nimmt der Verband Reißaus und verschwindet vom Schlachtfeld, sofern er sich nicht vorher wieder sammeln kann.

Das bedeutet für uns, dass wir ständig den Kampfgeist unserer Männer im Auge behalten müssen. Beispielsweise die Musketiere mit einer Abteilung Schwertschwinger oder Pikeniere schützen, denn auf Kavallerieattacken reagieren sie äußerst allergisch, sind sie im Clinch doch beinahe wehrlos. Umgekehrt können wir manche Schlacht durch cleveres Taktieren fast ohne Verluste entscheiden. Ein Kanonentreffer und eine Gewehrsalve, und die eben noch kampflustigen Goblins geben Fersengeld.

Beim Intelligenztest durchgefallen

Was uns schon zum einzig großen, aber entscheidenden Kritikpunkt an **Mark of Chaos** bringt: Die Gegner-Kommandeure agieren herzerweichend hilflos. Statt etwa mit Nahkämpfern zum Sturmangriff zu blasen, lassen die Offiziere sie gemütlich durchs Abwehrfeuer unserer Fernkämpfer marschieren. Viele drehen schon um, bevor sie überhaupt unsere Linien erreichen. Andere Trupps bleiben wie angewurzelt auf ihren Positionen, während sie unsere Artillerie in Stücke schießt.

Trotzdem fordern die Schlachten. Erstens bekommen wir es meistens mit einer vielfachen Übermacht zu tun. Wenn zwei Dutzend Kampfgruppen auf uns zu rennen, schafft es zumindest die Hälfte durchs Sperrfeuer. Zweitens können wir im Pausenmodus keine Befehle ausgeben. Wenn wir im späteren Spielverlauf zehn Abteilungen oder mehr kommandieren, müssen wir blitzschnell agieren. Drittens dürfen wir in den Missionen nicht speichern. Will heißen, wir müssen auf die zahlreichen geskripteten Hinterhalte und Flankenangriffe direkt reagieren und können nicht einfach einen alten Spielstand laden, wenn uns das Ergebnis nicht gefällt. Es sei denn, wir starten die mitunter einstündigen Einsätze komplett neu. Profis sollten trotzdem im höchsten der drei Schwierigkeitsgrade spielen. Dann lassen sich die gegnerischen Verbände dank Moralboni nicht gar so einfach vertreiben.

High Noon im Warhammer-Stil

Von Zeit zu Zeit treffen wir auf gegnerische Kriegsfürsten, die wir dann zum Duell fordern dürfen. Die spielen sich anfangs wenig aufregend. Im späteren Spielverlauf gewinnen die Zweikämpfe allerdings an Spannung. Denn unsere Truppen verdienen in jeder Schlacht Erfahrungspunkte. Gewöhnliche Formationen werden dadurch stärker; zwischen den Gefechten können wir sie außerdem



Vom **Kampagnenpfad** – dargestellt mithilfe dieser 3D-Karte – zweigen gelegentlich Wege zu optionalen Schlachten ab, die Gold bringen.



Zwischen den Schlachten können Sie dezimierte Regimenter wieder auffüllen und bessere **Ausrüstung** wie Waffen oder Banner kaufen.



Ab und zu reagieren Gegner nicht auf **Fernbeschuss**, wie in dieser Situation, wo wir die Rattenkrieger in Ruhe vom Hügel aus befeuern.

MARK OF CHAOS: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... wenn Sie sich im Warhammer-Universum zuhause fühlen und schon Dawn of War oder Dark Omen gern gespielt haben

... falls Sie lieber taktieren als lange Rohstoffe zu sammeln und Basen zu errichten

... wenn Ihnen spannende Multiplayer-Schlachten wichtiger sind als Solo-Spielspaß

Sollten Sie nicht kaufen ...

... falls vor allem die Solo-Kampagne für sie zählt und Sie schlechte Gegner-KI nicht ausstehen können

... falls Ihnen bloße Kämpfe nicht genug sind und Sie einen Strategie-Modus wie bei Medieval oder Basisbau wünschen

... wenn Sie auf allzu viel Pathos allergisch reagieren



gegen Gold mit besseren Rüstungen oder Waffen ausstatten.

Unsere Helden aber investieren die Punkte in gänzlich neue Fertigkeiten. Sie dürfen Zauber wirken, per Schlachtruf die Verbündeten anfeuern oder eben in Duellen Spezialschläge anwenden. Außerdem finden wir von Zeit zu Zeit nützliche Gegenstände wie magische Helme, Amulette oder Heiltränke für unsere Anführer.

MULTIPLAYER: GUT, ABER ZU WENIG

Zwei Kampagnen mit jeweils rund 30 Missionen stehen auf dem Programm (etwa ein Fünftel davon optional). Eine auf Seiten des Imperiums, eine auf Seiten der Chaos-Kräfte. Mal sollen wir zwei getrennte Einsatzgruppen zusammenführen, mal stürmen wir eine Burg, mal spielen wir selbst die Feuerwehr bei einer Belagerung, mal bekommen wir es mit Riesen zu tun, dann wieder steht ein Duell gegen einen mächtigen Chaos-Zauberer an – Abwechslung ist garantiert.

Ganz besonders haben wir uns auf den Multiplayer-Modus gefreut. Schließlich ist die Tabletop-Vorlage auf Duelle ausgelegt, und **Mark of Chaos** übernimmt das bewährte Punktesystem. Damit stellen sich die bis zu sechs Kontrahenten vor der Schlacht eine Armee zusammen. Faustregel: Je schlagkräftiger die Kämpfer, desto teurer. Also heuern wir entweder viele unerfahrene, schwache Formationen oder eine kleine Elite-Truppe an. Das sorgt für Chancengleichheit. Es zählen allein die Fähigkeiten des Kommandanten, zumal wir keine KI-Macken mehr zu fürchten haben.

In der Tat machen die Multiplayer-Gefechte jede Menge Spaß. Nur: Es gibt zu wenige. Gerade einmal neun Karten haben die Entwickler gepinselt. Zwar stehen vier Modi zur Wahl, vom Duell bis hin zur Belagerungsschlacht. Für die letztgenannte Variante existiert aber nur ein einziges Szenario – da fehlt auf Dauer einfach die Abwechslung, so fesselnd die Matches auch sind.

Wir haben unsere Kritik an die Macher weitergeleitet. Antwort: Zum Release wird bereits ein Update verfügbar sein, das Performance, Bedienung und Balancing verbessern und fünf frische Mehrspieler-Karten nachliefern soll. Vielleicht reicht's noch für die 80.

Rüdiger Steidle



MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

Fitzel-Pathos

Da toben brachiale Schlachten über den Bildschirm, Gefechtsreihen prallen aufeinander, Kanonenschüsse reißen Schneisen in die Feindformationen. Klasse! Und was mache ich? Ich fuhrwerke mit fummeligen Buttons herum, habe immer das Gefühl, zu oft klicken zu müssen. Und neue Kontaktlinsen zu brauchen: Weil bei höheren Auflösungen auch die Buchstaben und wichtigen Zahlen schrumpfen. Ich bin General, kein Buchhalter! Auch die körnigen Zwischenvideos schmerzen.

Dafür entschädigen mich die hervorragenden Feldzüge mit ihren wechselnden Zielen und Aufgaben. Dass meine Einheiten und Helden immer besser werden, mag ich sowieso: Dadurch fiebere ich in den Massenschlachten viel stärker mit, als wenn ich einfach frisches Kanonenfutter rekrutieren könnte.

Meine Wertung **77**



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Knapp daneben ist auch vorbei

Mark of Chaos könnte auf meiner persönlichen Taktik-Hitliste weit oben landen. Weil meine anfangs schwächlichen Schwertkämpfer im Finale als Elite-Garde an meiner Seite fechten. Weil mich die Schlachten immer wieder vor neue Herausforderungen stellen. Weil ich mitzittere, wenn mein Held einen Chaos-Fürsten zum Duell fordert. Weil sogar die Menüleisten Warhammer-Atmosphäre versprühen, und ich das Universum einfach liebe.

Über die kleinen Nervigkeiten kann ich hinwegsehen: Dass ich in den Schlachten nicht speichern darf. Dass die Zwischensequenzen optisch so enttäuschen. Dass die Bedienung teils unnötig umständlich ist. Aber die Gegner-KI mit ihren Blackouts kann ich einfach nicht ignorieren – deshalb steht keine acht vor meiner Wertung.

Meine Wertung **79**



Genre: Echtzeit-Taktik
Verkaufsstart: 24. November 2006
Entwickler: Black Hole
Hersteller: Deep Silver

Webseite: www.markofchaos.com
Hotline: 0900/180 72 07 (0,62 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 3 Stufen; leicht bis mittel

empfohlene Steuerung

Multiplayer: Einzel-PC (1 Spieler) Internet (6 Spieler) Netzwerk (6 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	8
Multiplayer	7

Ideal für: Plastikfigurenbemaler

Alternative Vollpreis: Medieval 2 (ca. 45 €, 11/2006: 90)

Alternative Budget: Warhammer: D.o.W. (ca. 10 €, 05/2005: 85)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 3,75 GB

Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 7900	RAM	1,5 GB

PRO
- authentische Warhammer-Atmosphäre
- Erfahrungspunkte und Upgrades
- abwechslungsreiche Schlachten

KONTRA
- unterbelichtete Gegner
- grafisch schwache Zwischensequenzen
- geringer Multiplayer-Umfang

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE 79
MARTIN DEPPE 77

78

SCHLACHT UM MITTELERDE 2
AUFSTIEG DES HEXENKÖNIGS

Mit Angmar lassen wir die Eiszeit über Mittelerde hereinbrechen, lang bevor Frodo gen Mordor stakst.

Bloß weil **Herr der Ringe** draufsteht, ist noch lange nicht **Herr der Ringe** drin: Das erste Addon zu **Schlacht um Mittelerde 2** spielt nämlich über 2.000 Jahre vor dem Ringkrieg. Wir unterjochen als Hexenkönig zusammen mit der neuen Fraktion Angmar das nördliche Königreich.

Angmar spielt sich wie eine Mischung aus Elben und Zwergen – träge im Aufbau, dann aber extrem schlagkräftig. Außerdem stehen hinter den bulligen neuen Schneetrollen treffsichere Bogenschützen. Sowohl Zaubersprüche als auch die Basisverteidigung bauen auf Frost, wir können Feinde festfrieren oder Gebäude lahm legen.

Übertrieben

Die Kampagne kann nicht mit den Feldzügen des Hauptprogramms mithalten. Statt kreative Einsätze zu bewältigen, schlagen Sie sich oftmals mit einer feindlichen Übermacht herum, durch die Sie sich mühsam kämpfen müssen. Einige Missionen wirken künstlich gestreckt. Außerdem sind die Massenschlachten nach wie vor nicht immer zu kontrollieren, an den Problemen mit KI und Wegfindung hat sich auch nichts getan.

Neuer Anstrich

Aufgepeppt haben die Entwickler den Strategiemodus. Hier fangen Sie nicht mehr in jeder Mission mit neuen Truppen an, sondern dürfen bestehende übernehmen. Die kosten Unterhalt, Sie sollten sich also überlegen, wer mitkommt. Durch neue Einheiten für alle Völker fällt das besonders schwer. Die Elben bekommen etwa neue berittene Bogenschützen, auf Seiten Mordors fegt ein Schwarzer Reiter über das Schlachtfeld.

David Bergmann



Wo erobert wird, da fallen natürlich **Festungen**. Mit dem Hexenkönig erobern wir die Landstriche Arthedain, Cardoland und Rhudaur.



Wie bei den Elben sind die **Bogenschützen** der neuen Angmar-Fraktion sehr stark. Trolle in den vordersten Reihen sichern das Überleben.



DAVID BERGMANN
Experte für Strategiespiele

Gut durchdacht

Die neue Kampagne hat mich dezent enttäuscht, die Entwickler schinden meiner Meinung nach ein paar Mal zu oft Zeit. Trotzdem ist der Krieg von Angmar spannend, gerade weil er nicht zum Ringkrieg gehört und deshalb nicht schon zig Mal durchgekaut wurde. Auch die neue Fraktion macht dank des stimmigen Designs und einem coolen Helden richtig Laune.

Besonders freuen mich natürlich die Neuerungen, die auch den Mehrspielermodus betreffen. Die Fraktionen sind allesamt etwas ausgeglichener als vorher. Und die neuen Kosten für selbst gebaute Helden (je mächtiger die Fähigkeiten, desto teurer sind die Burschen) sorgen für faire Bedingungen. Bleibt zu hoffen, dass EA den Support nicht einfach einstellt, sobald das nächste Command & Conquer erscheint.

Meine Wertung **86**



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Reichlich spät, aber gut

Mit dem Aufstieg des Hexenkönigs haben sich die Macher sehr viel Zeit gelassen, entschädigen mich dafür aber mit einer fordernden Kampagne, auch wenn die nicht ganz an die des Originals heranreicht. Sogar an den Ringkrieg haben die Entwickler gedacht und mir neben der frischen Fraktion eine weitere strategische Option in die Hand gegeben: die motivierende Truppen-Übernahme. Außerdem gibt's mehr Gebiete zu erobern.

Allerdings hätte ich mir gewünscht, dass sich Electronic Arts auch der wenigen Schwächen des Hauptprogramms annimmt: der mäßigen Truppen-KI beispielsweise oder den Geschwindigkeitseinbußen in Massenschlachten. Sei's drum – der Hexenkönig und seine Troll-Armee sind mir ans Herz gewachsen. Ich muss den Feldzug gewinnen!

Meine Wertung **84**



Genre	Echtzeit-Strategie-Addon
Verkaufsstart	30. November 2005
Entwickler	EA Pacific
Hersteller	Electronic Arts
Webseite	www.hdr-sum2.de
Hotline	09001/302 530 (1,25 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 **30** 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 **12** 16 18
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer Internet (8 Spieler)	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (8 Spieler)

Ideal für
Fans der Geschichte von Mittelerde

Alternative Vollpreis
Mark of Chaos (ca. 45 €, 12/2006: 78)

Alternative Budget
Schlacht u. Mittelerde (ca. 20 €, 12/2004: 91)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 2,9 GB

Auflösung 800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 6600	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Geforce 7800	RAM	1,0 GB

PRO
- Kampagne mit neuem Szenario
- sinnvolle Neuerungen für den Ringkrieg und den Mehrspielermodus

KONTRA
- nach wie vor KI-Macken
- unnötig langwierige Missionen
- Performance-Einbußen bei Schlachten

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	10
Steuerung	8
Atmosphäre	8
Multiplayer	8

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN 86
RÜDIGER STEIDLE 84

85



Ritterdame **Freya** (hinten) ist die Heldin der ersten Kampagne. Sie muss sich entscheiden: Ist sie Königin Isabel treu – oder ihrem Gewissen?



Der **Mantikor** ist zurück: Der flugfähige Löwen-Skorpion gehört zu den vier neuen neutralen Viechern und teilt Giftschaden aus.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5 HAMMERS OF FATE



Wir dachten, wir hätten es geschafft. Wir dachten, wir seien clean. Wir dachten, wir würden nie rückfällig. Doch dann kam das Addon. Hören Sie auf unseren Rat: Finger weg!

ZWERGENAUFSTAND

Die neue Fraktion bringt neue Einheiten und Helden. Nur die Zwerge beherrschen die ebenfalls neue Runenmagie, und die verändert das Kampfsystem entscheidend. Die Runen werden in der Stadt erlernt, mit Ressourcen bezahlt und in den Schlachten von den Kämpfern selbst ausgelöst. Stark!

Weihnachtszeit, Addon-Zeit: EA beglückt uns mit **Sims-Weihnachts-Accessoires** (Abzock-Alarm!) und dem tollen **Hexenkönig**-Addon zu **Schlacht um Mittelerde 2**. Die **Marine Mania** ergänzt den **Zoo Tycoon**, die **Forces of Corruption** erweitern **Empires at War**. Alle Addons haben wir für diese Ausgabe getestet.

Zum Glück kamen diese vier Testmuster vor **Hammers of Fate** bei uns an. Und zum Glück hatten wir die vier Artikel schon fertig. Sonst wären sie nie ins Heft gekommen. Denn wer das **Heroes 5**-Addon anfängt, der muss einfach weiterspielen. Auch wenn alles andere liegenblei ...

KOMME GLEICH WIEDER!

... bt. Entschuldigung, wir mussten eben noch eine Goldmine erobern. Wo waren wir? Ah, das Addon. Also: Das Addon hat drei Kampagnen à fünf Missionen. Und zwar richtig lange Missionen, voller Haupt- und Nebenziele. Die sich ständig ändern. Da sollen wir gegen Rebellen kämpfen, die sich plötzlich in Dämonen verwandeln, sobald wir zum Angriff klicken. Oder die Rebellen sind gar keine Dämonen, haben aber Angst vor selbigen und laufen zu uns über, sobald wir draufklicken. Ganze Freundfraktionen werden zu Feindfraktionen, mitten in einem Szenario!

Das allein ist schon Spannung pur, doch Nival hat noch mehr Tricks drauf: In einer Mission begleitet uns ein Held mit seiner Armee. Aber statt, wie im Runden-Genre üblich, nach unserem kompletten Zug an die Reihe zu kommen, rennt der Recke mit-



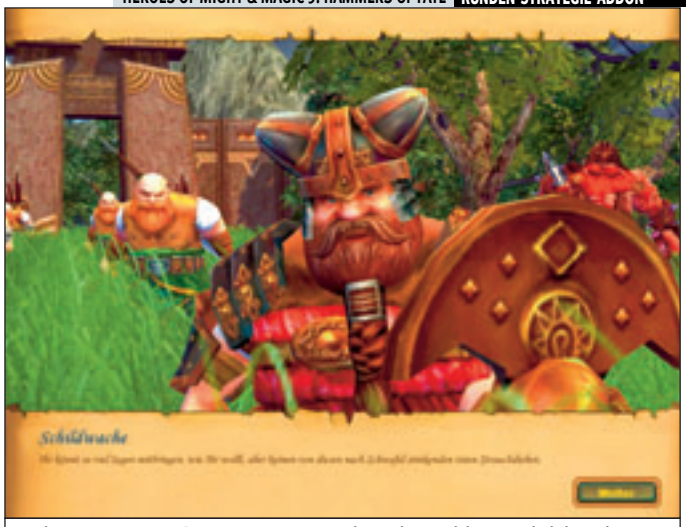
Nebenauftrag: Die **Runenmagier** hier lassen uns nur durch, wenn wir alle Wölfe in der Nähe für sie erledigen. Solche Jobs gibt's häufig.



Hoppla: Eine List der Dämonen macht aus einem scheinbar kleinen Rebellentrupp eine gefährliche **Inferno-Streitmacht**.



Zwergenstädte erinnern an Miniatur-Ausgaben von Ironforge (World of WarCraft). Bis Sie die erste kommandieren, vergehen vier Missionen!



Jede Menge **Zwischensequenzen** machen das Addon noch lebendiger als das Hauptprogramm. Wir wollten immer wissen, wie's weitergeht!

tendrin durch die Gegend. Und macht fiese Dinge: Wir hauen einen Monstertrupp um – und der Kerl schnappt sich tatsächlich das dahinterliegende Artefakt!

Auf Freyas Füssen

In **Hammers of Fate** spielt eine frische Fraktion eine wichtige Rolle: die Zwerge. Doch bis wir den ersten überhaupt sichten, vergehen drei Szenarios und sechs, sieben Stunden. Das erhöht den ich-muss-weiterspielen-Faktor noch mehr. Schließlich will man die Bartträger unbedingt selber spielen, ihre Truppentypen testen, ihre Städte ausbauen. Doch bis dahin dauert's noch viel länger. Fies!

Anfangs sind wir nämlich mit Heldin Freya unterwegs, Heerführerin des Greifenimperiums, das auseinanderzubrechen droht. Rebellen lehnen sich gegen Königin Isabel auf, wir sollen die Abtrünnigen besiegen, die uns wirklich ständig auf die Füße treten.

Die Rote Armee

Dabei kämpfen in unseren Menschen-Armeen neue Truppen-Typen mit, die sich aber nur dezent von den alten unterscheiden: Alle sind blutrot gekleidet, alle sind stärker, alle heißen anders. Statt Erzengeln haben wir Gefallene Engel, statt Fußsoldaten Scharfrichter, statt Paladinen Lanzenritter und so weiter. Diese Truppen können wir nicht selber rekrutieren – entweder bekommen wir sie als Starttruppen, als Überläufer oder durch geskriptete Ereignisse.

Heftig sind ihre Spezialfähigkeiten. Die Gefallenen Engel sind quasi gefiederte Vampire und gewinnen bei Attacken Hitpoints zurück. Die Lanzenritter verletzen zwei hintereinander stehende Truppenstapel. Die Scharfrichter bekommen einen Zweitangriff, sobald die erste Attacke mindestens ein Todesopfer gefordert hat.

Martin Deppe



Die rot gewandeten Truppen sind Varianten der bekannten Zuflucht-Einheiten. Der **Gefallene Engel** rechts spielt sich wie ein Vampir.



MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

Ein Hammer-Addon!

Es gehört schon eine Prise Wahnsinn dazu, wenn ein Entwickler seine Addon-typische neue Fraktion so lange versteckt. Nival traut sich das, und steigert den Suchtfaktor noch mehr als im Hauptprogramm: Ich will unbedingt die Zwerge kommandieren – und merke gar nicht, dass ich zwar schon stundenlang spiele, aber nicht mal in ihrer Nähe bin.

Neben der taktisch fordernden Bart-Fraktion und neuen Einheiten gibt's superspannende Missionen. Ein Muss für jeden Heroes-Fan!

Meine Wertung **93**



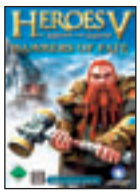
SASCHA GLISS
Experte für Strategiespiele

Die perfekte Erweiterung!

Addons sind mir grundsätzlich suspekt. Zu oft habe ich Erweiterungen erlebt, die nicht viel fürs Geld bieten und den Fans nur selbiges aus der Tasche ziehen sollen. Im Fall von Hammers of Fate ist das Gegenteil der Fall.

Selten habe ich ein gewichtigeres Addon erlebt. Die Kampagne bietet etwa 30 Stunden (!) Spielzeit, zig neue Einheiten, eine geniale neue Fraktion und ein zusätzliches Magiesystem. Keine Frage: Wer Heroes 5 mag, kommt um Hammers of Fate nicht herum.

Meine Wertung **90**



Genre: Runden-Strategie-Addon
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Nival Interactive
Hersteller: Ubisoft

Webseite: www.mightandmagic.com/HeroesV
Hotline (nur online): http://support.ubisoft.de

ca. Preis in €: 10 20 **30** 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /

USK-Alterseinstufung: 0 6 **12** 16 18

Schwierigkeit: 4 Stufen; leicht bis sehr schwer

empfohlene Steuerung:

Multiplayer: Einzel-PC (8 Spieler), Internet (8 Spieler), Netzwerk (8 Spieler)

Ideal für: Rundentaktiker und Fantasy-Fans

Alternative Vollpreis: Civilization 4 (ca. 40 €, 11/2005: 91)

Alternative Budget: Heroes of M&M 4 Complete (ca. 10 €, –)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 2,4 GB

Auflösung 640x480	Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,5 GHz, RAM 512 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 5800	CPU 2,0 GHz, RAM 768 MB
Auflösung 1.280x960	Grafikkarte Radeon X800	CPU 3,0 GHz, RAM 1,0 GB

PRO
- hervorragende Missionen
- lange Kampagnen (ca. 30 Stunden)
- interessante Zwergenfraktion
- fesselnde Story
- Karawanen zum Truppenverschieben

KONTRA
- neue Zufluchtstruppen nur »umlackiert«

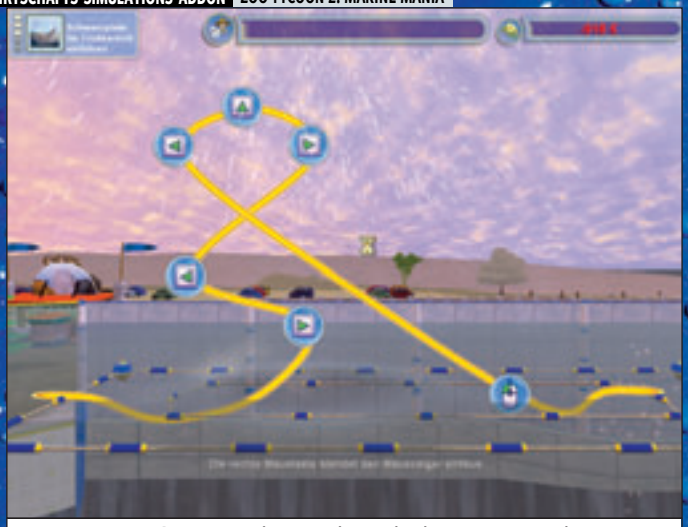
EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	9
Multiplayer	7

Durchschnitts-Wertung der Tester

MARTIN DEPPE 93
SASCHA GLISS 90

92



Die **Trainingseinheiten** werden zunehmend schwieriger. Wer keine Lust auf akrobatische Fingerverrenkungen hat, stellt einen Tiertrainer ein.



Die Zoobesucher erfreuen sich an **Tiershows** und spenden Geld. Schade, dass wir ihnen außer neuen Fressbuden nicht mehr bieten können.

ZOO TYCOON 2 MARINE MANIA

Mit Flipper und Konsorten hopsen wir durch Reifen, kicken Bälle und spritzen Zoobesucher patschnass.

Warum immer nur die Nase am Aquarium platt drücken? Jetzt können wir mit **Zoo Tycoon 2: Marine Mania** Wassersäuger wie Belugas und Delfine selbst verhätscheln. Am grundlegenden Prinzip des Zoomanagements ändert sich dabei nichts. Wir bauen Aquarien, suchen über das Landschaftsmenü die passende Umgebung aus. Hängen Fischköder und Seetangnetz ins Wasser, bevor wir die Tierchen in ihre neue Heimat entlassen.

Bis auf die 20 neuen Arten gibt's im Bereich Parkgestaltung wie schon im Addon **Abenteuer Afrika** kaum Neues: ein paar Lampen, Souvenirstände und Fressbuden für Parkbesucher. Das war's.

Flieg' Willy

Richtig neu ist die Trainingsfunktion, mit der wir die Wasserplanscher ausbilden, damit sie in Shows auftreten und so Geld in unsere leeren Kassen spülen.

Wollen wir beispielsweise einen Orca trainieren, klicken wir erst das Tier an, dann auf den Ausbildungsknopf im Infofenster. Schon wird uns eine Vielzahl an möglichen Tricks angezeigt: Rollen, Bälle anstupsen, durch die Luft hopsen. Je öfter wir die Tiere trainieren, desto mehr Kunststücke schalten wir frei.

Wenn sich das Übungsmenü öffnet, dann wird uns eine gelbe Strecke angezeigt, der wir mit der Maus folgen müssen. Wollen wir ein Kunststück noch mal trainieren, dann wird die Strecke dünner, wir müssen sie schneller abfahren und dann auch noch Pfeil- und Maustasten drücken. Ein hübsches Minispiel im Tierparkeinerlei. Schön wär's, wenn wir das mit Landlebewesen auch machen könnten.

Roll' Bally

Es gibt drei neue Kampagnenmissionen, die sich sehr an denen des Hauptprogramms und der anderen Addons orientieren: Tiere fotografieren, Tiere züchten, Tiere auswildern. Langweilig! Und so unspannend wie das verbesserte Physiksystem der Spielzeuge.

Immerhin sind die Tiere intelligent und verhalten sich realistisch, was man von den Mitarbeitern im Zoo nicht unbedingt behaupten kann. Die stehen noch immer einfach rum, weil sie zum Beispiel einen Kothaufen nicht erreichen können. Schön, dass Ihnen das Programm das sagt. Einen Grund für das Nichterreichen des Haufens wird Ihnen aber immer noch nicht genannt.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN
Expertin für Strategiespiele

Echte Änderungen wären besser

Spaßige Trainingseinheiten hin oder her, ich hätte mich mehr über Änderungen wie eine verbesserte Tierpfleger-KI gefreut. Oder anspruchsvollere Aufträge in der Kampagne. Denn das oft erfüllte Fotografieren eines Tieres ist nach dem vierten Mal (Hauptspiel plus zwei Addons) nur noch lahm.

Trotzdem habe ich mit Flipper und Co. eine lustige, wenn auch nur kurze Zeit erlebt. Die Meerestiere verhalten sich nämlich sehr realistisch. Schade, dass es ihnen die Tierpfleger nicht nachtun.

Meine Wertung 74



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Kalt wie ein Fisch

Mit Löwen und Giraffen kann ich einfach mehr anfangen, als mit Schwertfischen und Mantarochen. Die drehen halt ihre Runden, und das war's. Wenn die Shows erst ihren Reiz verloren haben, muss ich selbst für Aufregung zu sorgen, indem ich etwa Tümmler ins Haifischbecken werfe ...

Zumal viel zu wenig Gestaltungsmöglichkeiten für die Aquarien existieren. Wände, Scheinwerfer, Wasserfilter – fertig. Es gibt kaum Deko-Objekte wie Wasserpflanzen, Korallen und Höhlen.

Meine Wertung 70



Genre: Wirtschafts-simulations-Addon
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Blue Fang Games
Hersteller: Microsoft

Webseite: www.zootycoon.com
Hotline: 0800/181 29 68 (kostenlos)

ca. Preis in €: 10 20 **30** 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 1 Stufe; leicht

empfohlene Steuerung:

Multiplayer Internet (– Spieler) Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler)

Ideal für: Haifischbeckentaucher

Alternative Vollpreis: Wildlife Park 2 (ca. 40 €, 06/2006: 73)

Alternative Budget: Zoo Tycoon 2 (ca. 20 €, 12/2004: 80)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 1,5 GB (inkl. Zoo Tycoon 2)

Auflösung	800x600	CPU	733 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	8
Atmosphäre	5
Multiplayer	–

PRO
- neue Tierarten
- Trainingsprogramm
- intelligente Tiere

KONTRA
- sehr wenig Neues
- Kampagnenmissionen langweilig
- blödes Tierparkpersonal

SUSANNE BRAUN	74
RÜDIGER STEIDLE	70

Durchschnitts-Wertung der Tester: **72**

www.cynamite.de

EMPIRE AT WAR FORCES OF CORRUPTION

Imperium, Republik, Bananenrepublik: Gegen unser Konsortium wirkt Darth Vader wie ein Kleinkrimineller.

Neue Fraktion, Kampagne, Einheiten: Diese Besetzungsliste prangt auf fast jeder Addon-Packung. Auch auf **Star Wars: Empire at War: Forces of Corruption** – verständlich, dass bei diesem Bandwurmnamen wenig Platz für weitere Listenpunkte blieb.

Dronen dröhnen drohend

Statt guten Rebellen oder bösem Imperium spielen wir jetzt in der Grauzone: Unser Held Tyber Zann ist nicht nur grauhaarig, sondern eine Art graue Eminenz, die im Hintergrund werkelt. Statt uns in riesige Raumgefechte zu werfen (die's auch gibt, nur seltener), operieren wir in der Kampagne eher mit kleineren Trupps: hier einen Flughafen-Boss entführen, dort eine Raumstation überfallen. Jeder korrumpierte, bestochene, bedrohte Planet bringt uns Vorteile: mehr Einkommen, bessere oder billigere Einheiten und Flieger.

Obwohl Tyber Zann in keinem **Star Wars**-Film auftaucht, gibt's viele Verknüpfungen dazu. So sollen wir auf Yavin Trümmer des ersten Todessterns einsammeln, Jabba dem Hutten ein Artefakt organisieren. Und wie in **Episode 3** können unsere Jäger (die wie X-Wing-Schmetterlinge aussehen) winzige Drohnen absetzen, die über feindliche Jagdmaschinen herfallen und sie demontieren.

Freiheit schlägt Story

Deutlich spannender als die kurze Story-Kampagne ist wieder das freie Spiel. Hier tobt nämlich ein echter Krieg der Sterne – Planeten wechseln gleich mehrfach den Besitzer, wir kämpfen an mehreren Fronten gleichzeitig.

Martin Deppe



Schlachten gegen **Sternzerstörer** sollten wir besser vermeiden: Mit Korruption und Piraterie verdienen wir unsere Credits risikoloser.



Geschafft! Mit einer Handvoll Einheiten haben wir uns zum **Flughafen** durchgekämpft, um dessen Chef (und Lösegeld) zu kassieren.



MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

Gutbürgerliches Trockenfutter

Ich mag Empire at War. Allein schon, weil's das erste richtig gute Strategiespiel im Star-Wars-Universum ist. Das Addon lässt mich allerdings eher kalt – zumindest in der Kampagne. Die ist nämlich wieder so kurz wie im Hauptprogramm, und meinen komischen Grauzottelhaarhelden Tyber Zann finde ich schlichtweg unsympathisch.

Richtig gut hingegen das freie Spiel: Hier bekomme ich Zann kaum zu sehen, keine Partie gleicht der anderen, und das Konsortium spielt sich unkonventionell. Allein schon, weil ich auf Technologiediebstahl angewiesen bin, um an all das schöne imperiale Hightech-Spielzeug zu kommen, bis hin zum Super-Sternzerstörer. Wenn Sie also lieber taktieren als einer dichten Story folgen, ist das Addon prima für Sternenkrieger.

Meine Wertung **84**



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Tyber wer?

Zugegeben: Empire at War noch zu erweitern, ist verdammt schwierig. Schließlich spielt das Hauptprogramm bereits den ganzen Krieg der Sterne nach. Aber warum es ausgerechnet eine völlig neue, unbekannte Fraktion sein muss, kann ich auch nicht nachvollziehen. Warum nicht die Hutten? Oder ein Kopfgeldjäger-Konglomerat?

Immerhin: Das Konsortium spielt sich erfrischend anders als Imperium und Rebellen. Kleine, spezialisierte Flotten und Armeen sind gefragt. Ich freue mich diebisch, wenn ich den ach-so-guten Milchbubis heimlich das Geld aus der Tasche ziehe oder Darths Schergen die Baupläne für ihre neuesten Walker klaue. Aber richtig warm werde ich mit der Verbrecherbande nicht. Schon weil sie im Multiplayer einfach keinen Stich machen.

Meine Wertung **82**



Genre	Echtzeit-Strategiespiel-Addon
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Petroglyph
Hersteller	Activison
Webseite	www.empireatwar.com
Hotline	09001/225 155 (0,59 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 **30** 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 **12** 16 18
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler) Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	9
Atmosphäre	8
Multiplayer	7

Ideal für: Strategen, Schwarzarbeiter, Steuerhinterzieher

Alternative Vollpreis: Medieval 2 (ca. 45 €, 11/2006: 90)

Alternative Budget: Lego Star Wars (ca. 10 €, 10/2006: 86)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 3,6 GB

Auflösung 800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 5800	RAM	1,0 GB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Geforce 6800	RAM	1,0 GB

PRO
- interessante neue Fraktion
- ungewöhnliche Taktiken
- gut eingebunden ins Star-Wars-Universum

KONTRA
- unsympathischer Held
- »unbekannte« Fraktion
- Kampagne zu kurz (ca. sechs Stunden)

Durchschnitts-Wertung der Tester

MARTIN DEPPE 84
RÜDIGER STEIDLE 82

83

NEVERWINTER NIGHTS 2

Endlich wieder ein Rollenspiel der alten Schule: mit faszinierenden Charakteren, packender Story, dramatischen Kämpfen – und vielen vermeidbaren Macken.

SETUP

Installation:
Das Spiel belegt circa 6,7 GB auf der Festplatte. Die Savegames finden Sie unter Eigene Dateien\Neverwinter Nights 2\Savegames. Die Größe der Spielstände variiert sehr stark und steigt mit zunehmendem Spielfortschritt bis auf über 100 MB pro Spielstand.

Kopierschutz:
noch nicht bekannt

Das Erntefest ist im kleinen Örtchen Westhafen der anerkannte Höhepunkt des Jahres. Doch mit der Idylle ist es schnell vorbei: Während die Landeier noch ihren Rausch ausschlafen, überfallen merkwürdige Klingenwesen und Duergar-Zwerge das Dorf. Unser Held trommelt die Miliz zusammen, und der Angriff kann gerade noch zurückgeschlagen werden. Schnell ist klar, dass es die Schurken auf einen geheimnisvollen Splitter abgesehen haben, den der Pflegevater Ihres Helden vor Jahren gefunden und versteckt hat. Wir nehmen das Teil an uns und ziehen ins Abenteuer.

So beginnt das Rollenspiel **Neverwinter Nights 2**, in dem das Wohl der Schwertküste einmal mehr von finsteren Mächten bedroht wird. Jetzt raten Sie mal, wer dazu auserkoren ist, die Bedrohung auszuschalten? Kleiner Tipp: Es ist nicht der Weihnachtsmann ...

Spannung auf den zweiten Blick

Auch wenn der Anfang einem Angriff mit der Klischeekeule gleicht, so entwickelt sich im Laufe des Spiels eine sehr interessante und abwechslungsreiche Geschichte mit vielen Überraschungen. Mitunter teilt sich die Story in mehrere Handlungsstränge, die später wieder zusammenlaufen. So bleibt Ihnen beispielsweise nach Ihrer Ankunft in Niewinter der Zugang zu einem gesperrten Stadtviertel verwehrt. Den Zutritt kann Ihnen eine Mitgliedschaft bei der Stadtwache bringen, was für zwanghafte Weltverbesserer wie Paladine und Waldläufer sowie gut gesinnte Charaktere die beste Wahl ist.

Bösewichter schließen sich einer örtlichen Diebesbande an. Die jeweiligen Aufgaben unterscheiden sich dann entsprechend: Als Schurke müssen Sie eine Waffenlieferung in die Stadt schmuggeln, als Gesetzeshüter sollen Sie genau das vereiteln. Spätestens an dieser Stelle nimmt man sich im Geiste vor, das Spiel ein zweites Mal auf andere Weise zu lösen.

Gruppenarbeit

Im Unterschied zu **Gothic 3** und **Oblivion** sind Sie in **Neverwinter Nights 2** kein einsamer Recke, sondern in einer maximal vierköpfigen Gruppe



Einer der **Höhepunkte** des Spiels ist die Verteidigung einer Burg gegen eine anstürmende Armee von Untoten. Unterstützt von zusätzlichen Mitstreitern besiegen wir nicht nur die Fieslinge, sondern müssen auch noch ihre schweren Belagerungstürme zerstören.



Die Primärwaffe des **Hexers** ist ein Zauberstrahl, der bereits auf niedrigen Levels vergleichsweise viel Schaden anrichtet.



Wenn Sie Elanee (links) und Neeshka in der **Gruppe** haben, sind bissige Dialoge und Eifersüchteleien vorprogrammiert.

unterwegs. Die Palette der Mitstreiter ist bunt: So treffen Sie unter anderem den Zwerg Khelgar Eisenfaust, der sich bei jeder Gelegenheit prügeln will. Tiefling-Schurkin Neeshka hat eine große Klappe und kann ihre Eifersucht kaum in Zaum halten, wenn ein männlicher Held anderen Damen seine Aufmerksamkeit schenkt. Und die Hexenmeisterin Quara bräuchte dringend eine Psychotherapie mit dem Ziel »wie bekomme ich meine Aggressionen in den Griff?«

Die Kameraden mischen sich oft in Gespräche ein und diskutieren die weitere Vorgehensweise. Zudem hat jeder Mitstreiter eine Hintergrund-Story, die mit bestimmten Quests einhergeht. Uns sind die gewissenhaft ausgearbeiteten Mitstreiter aufgrund ihrer »Lebendigkeit« schnell ans Herz gewachsen, auch wenn sie vielleicht nicht die Originalität eines Minsc (**Baldur's Gate**-Serie) oder Tiefe eines Dakkon (**Planescape Torment**) erreichen.

Qual der Wahl

Insgesamt lernen Sie im Laufe des Spiels zwölf potenzielle Begleiter kennen. Ähnlich wie in **Knights of the Old Republic** können Sie diejenigen Gefährten »parken«, die Sie gerade nicht in der Party haben. Je nach Aufgabe und der Klasse Ihres Helden müssen Sie die Zusammenstellung Ihrer Gruppe anpassen. Wer beispielsweise selbst einen Schurken spielt, kann Neeshka getrost durch eine Figur ersetzen, die besser in die Party passt. Aufgrund der taktisch anspruchsvollen Kämpfe reicht die Sympathie für einen NPC nicht aus, entscheidender ist seine Funktion.

So etwas wie eine ideale Zusammenstellung gibt es nicht, doch sollten sich die Charaktere möglichst ergänzen. Ein Kämpfer, ein Schurke, ein Druide und ein Hexenmeister, das ist beispielsweise eine sinnvolle Zusammenstellung. Das schöne an den **D&D**-Regeln ist aber, das angesichts der vielen Zauber, Talente und Fertigkeiten sehr viele Gruppentypen und damit Spielweisen unterstützt werden.

Hallo, Kameramann?!

Einer der großen Schwachpunkte ist die Kamera. Keine der vier einstellbaren Perspektiven erlaubt vernünftiges Spielen. Besonders in den Kämpfen fehlt oft die Übersicht: Wenn Sie zu weit herauszoomen, lassen sich kaum noch gezielt Gegner in einer Menschentraube anklicken. In der Nahansicht entgehen Ihnen aufgrund des begrenzten Bildausschnitts Feinde, die aus der Distanz mit Zaubersprüchen oder Fernkampfwaffen attackieren. Kurz gesagt: Sie müssen die Kamera ständig per Hand nachjustieren, um für die aktuelle Situation eine brauchbare Einstellung zu finden. Auch wenn das bei uns auf Dauer automatisch erfolgte, empfanden wir es doch als Störfaktor.

Spielwelt und Grafik, Schauplätze

Wer an **Gothic 3** und **Oblivion** vor allem die weitläufige Spielwelt schätzt, wird bei **Neverwinter Nights 2** die Nase rümpfen: Die Schwertküste ist modular aus Bausteinen aufgebaut, als verbindendes Element dient eine Weltkarte. Darauf bewegen Sie sich per Mausklick zwischen den Schauplätzen hin und her, wobei im Laufe des Spiels immer mehr Orte hinzukommen.

Die Spielwelt selbst ist größtenteils sehr hübsch gestaltet. Vor allem die Inneneinrichtungen der Gebäude strotzen nur so vor Details, auch wenn die meisten Gegenstände reine Zierde sind. Praktisch: Interaktive Objekte wie Türen, Truhen oder Schränke versieht das Programm bei einem Druck auf [V] mit einem gut erkennbaren Leuchten. Einige Außenbereiche wie der Sumpf haben uns aber mit ihren tristen Einheitsfarben gar nicht gefallen, zumal außerstädtische Landschaften meist sehr unbelebt wirken.

Viele böse Monster

Natürlich kommt **Neverwinter Nights 2** nicht ohne die zahlreichen Kämpfe gegen das obligatorische Monster- und Schurkengesocks aus. Da Sie auf Stufe eins starten, besteht die Gegnerschaft anfangs eher aus schwachen tierischen und menschlichen Feinden. Gefährlich sind sie trotzdem, weil sie oft zahlenmäßig überlegen attackieren. Menschliche Fieslinge haben zudem offenbar einige Semester »Taktik« in der Schurkenschule belegt, denn doof stellen die sich nicht an: Nahkämpfer stürzen sich auf unsere schwächsten Charaktere, gleichzeitig beharken Bogen- oder Armbrustschützen den Schwachpunkt. Feindliche Zauberer wählen ihre Magieformeln meist mit Bedacht und sind oft die größte Bedrohung bei Gruppen menschlicher Gegner, also unser Primärziel.

Wenn Ihr Held in der zweiten Spielhälfte zweistellige Stufen erreicht, werden auch die Gegner knackiger. Von Golems bis hin zu schier übermächtigen Drachen ist praktisch alles vertreten, was in Fantasy-Spielen Rang und Namen hat.

Aus- und Rausreden

Es gibt zahlreiche Situationen, in denen Sie sich einen Kampf sparen können. Oft geht den Gefechten ein Dialog voraus. Geschickte Gesprächsführung und ein paar Punkte in »Diplomatie«, »Einschüchtern« oder »Bluffen« können so manchen Konflikt ohne Gewalt lösen. Die gleichen Fertigkeiten helfen mitunter auch bei den vielseitigen Quests weiter oder entlocken NPCs zusätzliche Informationen. Allerdings kommen Sie auch ohne diese Mittel stets ans

Im Wettbewerb

Knights of the Old Republic	93
Baldur's Gate 2	88
Oblivion (dt.)	87
Neverwinter Nights	84
Neverwinter Nights 2	**83**

Neverwinter Nights 2 ist zwar sehr gut, reiht sich aber trotzdem hinter der Elite des Genres ein. Knights of the Old Republic ist das kompletteste Spiel und hat praktisch keine Schwächen, Baldur's Gate 2 ist trotz seines Alters bei Story, Quests und Charakteren besser. Immerhin überbietet Neverwinter Nights 2 knapp den unmittelbaren Vorgänger (ohne Addons).



Für Kenner des Vorgängers und der Addons gibt's zahlreiche Anspielungen, Insider-Gags und alte Bekannte wie **Deekin**.



Einen roten **Drachen** zu provozieren steht auf der Liste der dummen Ideen recht weit oben, hier kriegen wir die Quittung dafür.

Ziel, der Weg ist womöglich einfach etwas holpriger.

Die Dialoge passen zur qualitativ hochwertigen Story, auch wenn leider nur ein Bruchteil der Gespräche von Sprachausgabe begleitet wird. Wenn es denn so ist, freuen wir uns über Profis, die den Charakteren passende Stimmen verleihen. Bei wichtigen Dialogen oder Ereignissen blendet das Spiel am oberen und unteren Bildrand schwarze Streifen ein, die den entsprechenden Szenen Filmcharakter verleihen. Hier zeigen die Entwickler auf einmal, dass sie sehr wohl mit Kameraperspektiven umgehen können.

Aus dem Nichts

Obwohl Entwickler Obsidian größtenteils erfahrene Entwickler beschäftigt, haben sich einige Fehler und Ungereimtheiten eingeschlichen. Ein völlig unverständlicher Design-Lapsus: An einigen Stellen tauchen Gegner praktisch aus dem Nichts auf, wenn unsere Gruppe an eine bestimmte Stelle kommt (und damit einen »Trigger« auslöst).

Wir haben es getestet und sind mit dem Schurken durch sämtliche Räume des Hauses geschlichen: kein Gegner weit und breit! Doch kaum erreichen wir die besagte Stelle, kommen ganze Heerscharen aus den Räumen. Das stört den Spielspaß genauso wie die teils verplante Innenarchitektur: Wenn ein Gebäude von außen wie ein kleines Häuschen aussieht, innen aber die Wohnfläche und Zimmerzahl eines kleinen Landsitzes aufweist, wirkt es doch etwas lächerlich.

Zwischen Genie und Wahnsinn

Auf die KI Ihrer Mitstreiter sollten Sie sich in den Kämpfen nicht verlassen. Die laufen blind in bereits erkannte Fallen, vergeuden planlos ihre Zauber und wechseln oft ohne erkennbaren Grund von einem Gegner zum nächsten (und bekommen dabei zahlreiche feindliche Gelegenheitsangriffe ab).

Wegen dieser und anderer Verhaltensverfehlungen schalteten wir die KI kurzerhand ab und übernahmen die Steuerung all unserer Charaktere komplett selbst. Das klappte deutlich besser, wobei die Pause-Funktion (Leertaste drücken) traditionell die Basis für taktisch erfolgreiche Kämpfe ist. So können wir in Ruhe die nächsten Schritte überlegen und befehligen, etwa die Verwendung eines bestimmten Zaubers, das nächste Opfer unseres Nahkämpfers oder das Benutzen eines Trankes oder einer Schriftrolle. Bis zu fünf Aktio-

TECHNIK-CHECK

RAM 128 | 512 | 768 | 1.536 | 3.072 — Installationsgröße 6,2 GB

MHz CPU	bis 2.000	2.100 bis 2.500	2.600 bis 3.000	3.100 bis 3.500	ab 3.600
Geforce 2/4 MX, Radeon 7500, Geforce 3/4, Radeon 8500/9000	nicht möglich	nicht möglich			
Geforce 5x00, Geforce 6200, Radeon 9500/9600, Radeon X600		800x600x32 mittlere Details 800x600x32 min. Details		800x600x32 mittlere Details 1.024x768x32 min. Details	
Geforce 6600/7300, Radeon X700/1300, Radeon 9700/9800		800x600x32 mittlere Details 1.024x768x32 min. Details		800x600x32 mittlere Details 1.024x768x32 min. Details	
Geforce 7600 GS, Radeon X1600		800x600x32 hohe Details 1.024x768x32 mittlere Details		1.024x768x32 hohe Details 1.280x1.024x32 mittlere Details	
Geforce 6800 GT/Ul., Geforce 7600 GT, Radeon X800/X850		1.024x768x32 hohe Details 1.280x1.024x32 mittlere Details		1.024x768x32 hohe Details 1.280x1.024x32 mittlere Details	1.024x768x32 hohe Details 1.280x1.024x32 mittlere Details
Geforce 7800/7900, Radeon X1800, Radeon 1900		1.024x768x32 hohe Details 1.280x1.024x32 mittlere Details	1.280x1.024x32 hohe Details 1.280x1.024x32 mittlere Details	1.280x1.024x32 max. Details 1.280x1.024x32 hohe Details	1.280x1.024x32 max. Details

- Erst mit einer hohen Prozessorleistung lässt sich Neverwinter Nights 2 selbst mit hohen Grafikeinstellungen flüssig spielen. Unter 2,0 GB geht gar nichts.
- Wählen Sie bei der Schattenauflösung lieber niedrige oder mittlere Einstellungen. Denn sonst belasten Sie Ihren PC mit unnötig vielen Rechenvorgängen, und das Programm ruckelt heftig. Auch eine niedrigere Auflösung lässt das Programm sehr viel flüssiger ablaufen.
- In den »Erweiterten Optionen« finden Sie gleich zwei Anwärter, um den Rechenspeicher zu entlasten: »Bloom« und »Lichtquellen«. Deaktivieren Sie diese bei nachlassender Grafik-Leistung.

NEVERWINTER NIGHTS 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, …

… wenn Baldur's Gate 2 in Ihren Augen das letzte anständige Rollenspiel war

… falls Ihnen die Hintergrund-Story und »lebendige« Begleiter am Herzen liegen

… wenn Sie anspruchsvolle Fantasy-Kämpfe mögen

Sollten Sie nicht kaufen, …

… wenn Sie keine Lust haben, dauernd die Kameraeinstellung zu korrigieren

… weil Sie sich überfordert fühlen, wenn Sie mehr als einen Charakter kontrollieren müssen

… wenn Sie bei dem Wort »Rettungswurf« an einen Ertrinkenden denken



www.cynamite.de



Die äußerst detaillierten **Inneneinrichtungen** wie dieser Tisch mit Münzen kompensieren für die eckigen Grundformen.



Feuerriesen sind zwar stark, aber auch ungemein langsam. Gegen unsere flinken Helden sehen sie trotz ihrer Größe kein Land.

nen können Sie als Sequenz für jeden Charakter einstellen. Allerdings reichen meist eine oder zwei, da Sie kaum mehr als zwei Runden im Voraus planen können.

Zusammengewürfelt

Neverwinter Nights basiert auf Ausgabe 3.5 des **Dungeons & Dragons**-Regelwerks. Das bedeutet, dass praktisch alle wichtigen Aktionen im Hintergrund ausgewürfelt werden – egal, ob sie nun einen Gegner angreifen, einen Zauber sprechen, eine Falle entschärfen oder an einer Wache vorbei schleichen wollen. Das bedeutet aber auch, dass Ihnen zahlreiche Zaubersprüche, Talente und Fertigkeiten zur Verfügung stehen. Und dass Sie Ihren Helden aus 16 Rassen, 12 Klassen und 17 Prestige-Klassen maßschneidern.

Neu im Programm ist die Hexer-Klasse. Wie der Name vermuten lässt, bedienen sich Hexer hauptsächlich magischer Mittel. In erster Linie ist das ein Zauberstrahl, der sich durch verschiedene passive Sprüche aufwerten lässt. Dazu kommen Verteidigungsformeln, die beispielsweise eine Schutzkugel um den Hexer legen oder ihn unsichtbar machen. Er hat zwar von allen magischen Klassen das geringste Spruchrepertoire, dafür kann er seine Zauber ohne Vorbereitung wirken, einige sogar unbegrenzt oft.

Georg Valtin



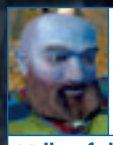
MARTIN DEPPE
Experte für Rollenspiele

Ich brauche einen Kamin!

Ganz schön doof, wie Entwickler Turbine uns das Spiel bisher in Vorabversionen und Präsentationen gezeigt hat: Monatelang machte Neverwinter Nights 2 den Eindruck, dass es lediglich ein riesiger, begehbar Editor sei.

Doch dann die angenehme Überraschung: Die Story ist toll, und die altmodischen, taktischen, quasi rundenbasierten Gefechte mag ich ganz besonders. Achtung, Phrasenalarm (aber es passt halt): Dieses Spiel ist genau richtig für lange Winterabende!

Meine Wertung **83**



KHELGAR EISENFAUST
Experte für Fresse polieren

Voll auf die Zwölf

Seit ich mal von ein paar Mönchen vermöbelt wurde, will ich selbst einer werden – dann lerne ich nämlich noch besser kämpfen! Blöd nur, dass ich als Mönch dann so diszipliniert sein muss, wo bleibt da der Spaß, den eine zünftige Kneipenprügelei bietet?

Na gut, ein Ausflug zu den Feuerriesen zur Bergung eines alten Zwergenrelikts ist auf alle Fälle ein Anfang. Die großen Trampel halten zumindest so viel aus, dass sie gute Sparrings-Partner abgeben. Ich hoffe nur, mein Boss löst das Ganze nicht wieder friedlich: Diplomatie ist soooo langweilig ...



GEORG VALTIN
Experte für Rollenspiele

Trotz einiger Mängel klasse

Nachdem Turbine die tolle Lizenz in D&D-Online ziemlich vermurkste, freue ich mich über die gelungene Umsetzung in Neverwinter Nights 2. Die Hintergrund-Story kommt im Unterschied zum Vorgänger von Beginn an auf Touren, und dank der Begleiter kommt nie Langeweile auf, auch wenn Baldur's Gate 2 und Planescape Torment gezeigt haben, dass es noch besser geht. Dafür sind die Gefechte taktisch fordernd und sehr spannend, können Einsteiger ohne fundierte Regelkenntnisse aber vor fast unlösbare Probleme stellen.

Ärgerlich ist in meinen Augen besonders die misslungene Kameraführung, im Eifer des Gefechts habe ich nun wirklich Besseres zu tun, als alle paar Sekunden die Kamera zu justieren. Auch das Interface war im ersten Teil besser.

Meine Wertung **84**



SUSANNE BRAUN
Expertin für Rollenspiele

Kamerawinkel aus der Hölle

Ich habe zwei gute und zwei schlechte Nachrichten. Die schlechten zuerst: Die Kamerasteuerung gräbt an meinem Spielspaß. Und zwar gewaltig. Denn ständig die Kamera neu ausrichten zu müssen nervt einfach. Punkt Nummer Zwei: Das Interface ist mir zu kleinteilig. Überall poppen irgendwelche Fenster auf, die ich nicht brauche. Quests, die ich nicht mehr erledigen will, kann ich nicht aus meinem Tagebuch entfernen. Irritierend.

Aber nun zu den guten Seiten: Die Geschichte ist sehr dicht und gut erzählt, meine Gruppenmitglieder mischen sich in alles ein, erzählen Witze und sind sehr liebenswert. Die Jungs und Mädels machen eine Menge Spaß. Und sehr klasse ist die große Freiheit in meinen Entscheidungen – verhalte ich mich gut oder böse?

Meine Wertung **81**



Genre: Rollenspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Obsidian
Hersteller: Atari

Webseite: www.atari.com/nwn2
Hotline: 0900/177 18 82 (1,24 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton / Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 4 Stufen; mittel bis schwer

empfohlene Steuerung

Multiplayer: Einzel-PC (1 Spieler); Internet (64 Spieler); Netzwerk (64 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	9
Multiplayer	8

Ideal für: kampferprobte D&D-Fans

Alternative Vollpreis: Oblivion (ca. 40 €, 05/2006: 87)

Alternative Budget: Neverwinter Nights (ca. 10 €, 06/2005: 84)

PRO

- stimmiges Spieluniversum
- gewissenhafte Umsetzung der D&D-Regeln
- lebendig wirkende Mitstreiter
- packende Story
- abwechslungsreiche Quests
- vielseitige Charakterentwicklung
- taktisch fordernde Kämpfe
- lange Spielzeit (ca. 50 Stunden für die Kampagne)

KONTRA

- mangelhafte Kameraeinstellungen
- unbrauchbare Begleiter-KI
- umständliches Interface
- teils aus dem Nichts auftauchende Gegner
- zerstückelte Spielwelt

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN	84
SUSANNE BRAUN	81
MARTIN DEPPE	83

83



Die **Hintergründe** von Runaway 2 sind mit sehr viel Liebe zum Detail gestaltet und tragen einen enormen Teil zur Atmosphäre bei.



Brian diskutiert mit den **Wissenschaftlern** Simon und Josua über das weitere Vorgehen. Eine von zahlreichen Zwischensequenzen.



RUNAWAY 2

AWARD PowerPlay für GRAFIK RUNAWAY 2

Antiheld Brian Basco rätselt sich mit viel Humor und nicht immer ganz logisch durch ein neues Abenteuer.

Wir erinnern uns: Biederer Student entpuppt sich als wagemutiger Schlaukopf und bekommt die scharfe Braut. So die Geschichte von **Runaway** im Schnelldurchlauf. Doch kaum fahren Brian (mittlerweile zum coolen Lebemann mutiert) und Gina in den Urlaub, steht der nächste Schlamassel vor der Tür, entpuppt sich der Flug zur Urlaubsinsel als Alptraum: Der altersschwache Pilot der klapprigen Propellermaschine gibt den Löffel ab, Gina rettet sich mit dem Fallschirm, Brian legt eine Notlandung im Dschungel hin. Wie er schnell feststellt, hat ein größenwahnsinniger General das Eiland zum Sperrgebiet erklärt und fast alle Einwohner vertrieben. Zu allem Überfluss scheint er außerdem Gina gefangen zu halten. Wenn das nicht nach einem echten Abenteuer riecht, dann wissen wir auch nicht ... los geht's!

Alte Stärken und Schwächen

Multiple-Choice-Dialoge mit echtem Text statt bunten Bildchen, keine Actioneinlagen oder zeitkritische Rätsel, keine Gefahr, das Zeitliche zu segnen – die spanischen Entwickler von Pendulo bleiben sich treu und liefern mit **Runaway 2** ein Adventure ab, dass klassischer nicht sein könnte.

SETUP

Installation:
Runaway belegt 2,5 bis 5,7 GB auf der Festplatte. Die Spielstände sind im Installations-Unterordner /Savegame leicht zu finden.

Einstellmöglichkeiten:
Antialiasing und hochaufgelöste Grafiken lassen sich deaktivieren, die Sound-Qualität können Sie auf hoch oder niedrig stellen.

Kopierschutz:
SecuRom, die DVD muss beim Starten des Spiels und zu Beginn eines neuen Kapitels eingelegt sein.

HOMMAGE ANS GOLDMÄNNCHEN

Wenn es um Adventures geht, verweisen Spieleredakteure gerne auf »die gute alte Zeit« und sprechen dann vorrangig von waschechten Klassikern wie zum Beispiel Sam & Max oder auch Day of the Tentacle. Auch die spanischen Entwickler von Pendulo gedenken in Runaway 2 der Vergangenheit und erinnern in zwei Szenen ganz konkret an Titel aus den Häusern Lucasfilm und Lucas Arts.

So stoßen wir im Tiki-Tempel auf das Skelett eines Abenteurers, der unter einer riesigen Steinkugel begraben ist, die Bullenpeitsche (die Brian noch stilecht benutzen wird) fest umklammert. Auf der Kugel liegt ein Schlapphut, in der Tasche des Skeletts finden wir ein Anti-Schlangen-Spray.

Das letzte Kapitel von Runaway 2 spielt sogar komplett in der Vergangenheit. Brian wird zum Piraten Brushian (na, klingelt's?), foppt dickbäuchige Seeräuber und lässt sich von einer sexy Piratenbraut Geschichten über Beleidigungsduelle erzählen. Monkey Island lässt grüßen.



Mit Hilfe einer geheimnisvollen Apparatur kann Brian durch Raum und Zeit reisen. Beim Anblick dieser **Quälerei** an seinem Lieblingsaffen vergeht ihm die Reiselust allerdings ganz schnell.



Das **Inventar** wird zwar gut gefüllt, bleibt aber zu jeder Zeit übersichtlich.



An Bord von Sushis **Yacht** treffen wir Brians Kumpels aus der Westernstadt Douglasville.

Mit zwei Tasten zum Anschauen, Aufheben oder Benutzen von Gegenständen und einem Inventar ausgestattet, scheuchen wir Brian Basco erneut durch wunderschön gezeichnete Hintergründe vom Palmenstrand bis zu einer heruntergekommenen Skihütte. Unser Motto: mitnehmen, was nicht niet- und nagelfest ist. Und anquatschen, wer nicht bei drei auf dem nächstbesten Baum ist.

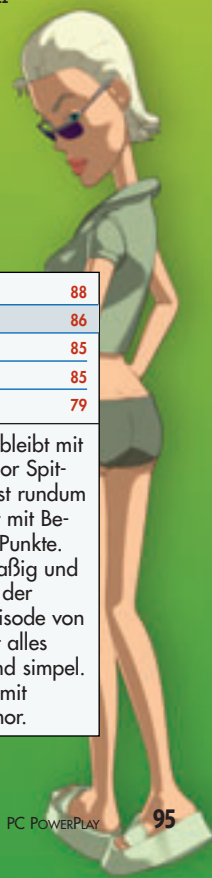
So recht zu Herzen genommen haben sich die Entwickler die Kritik am ersten **Runaway** nämlich nicht. Wichtige Objekte heben sich kaum von den Hintergründen ab – noch immer übersehen wir viele davon und suchen die Bildschirme später Pixel für Pixel ab. Noch immer müssen wir oft wiederholt mit Charakteren reden, um weiterzukommen. Wie im Vorgänger gewöhnen wir uns daran. Mehr Benutzerfreundlichkeit wäre uns allerdings lieber gewesen als Brians augenzwinkernder Kommentar »Was ich jetzt nicht brauche, nehme ich auch nicht mit. Ich bin doch kein Spieleredakteur«.

An der Kreuzung nach rechts

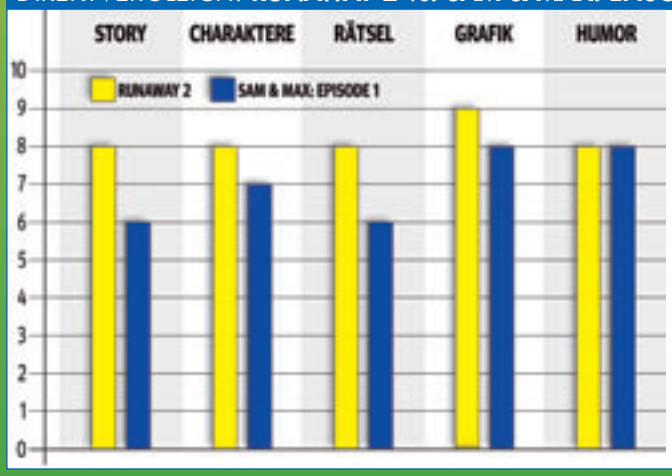
Wenn Sie **Myst** oder die Spiele der **Sherlock Holmes**-Reihe nicht ausstehen können, sind Sie bei **Runaway 2** goldrichtig. Sie müssen – mit einer Ausnahme – keine Logikpuzzles lösen und auch keine Maschinen von einem anderen Stern bedienen. Stattdessen wird kombiniert, und das nicht immer streng nach dem Prinzip der Logik. Oder würden Sie etwa zwei bauchige Weinflaschen mit Hilfe von Kabelbindern in eine Sanduhr verwandeln? Oftmals heißt es ausprobieren oder brutal um die Ecke denken. Wenn Sie sich darauf einlassen können, wunderbar. Wenn aber nicht, sollten Sie entweder die Finger von **Runaway 2** lassen oder stets eine Komplettlösung griffbereit haben.

Ich sehe was, was Du nicht siehst

Das Gros der Rätsel bleibt aber fair, und vor allem lustig und abgedreht. Da lassen wir einen alkoholabhängigen und streitlustigen Affen los, damit er ein hyperaktives Kleinkind beschäftigt. Wir basteln einen Teleprompter, damit der vergessliche TV-Star endlich eine Moderation abdrehen, Mittagspause machen



DIREKTVERGLEICH: RUNAWAY 2 vs. SAM & MAX: EPISODE 1



Story: Selbst die gesamte erste Staffel von Sam & Max dürfte mit Runaway 2 nicht mithalten können.

Charaktere: Runaway 2 hat vielschichtige Charaktere, Sam & Max hat Sam und Max. Fast Gleichstand.

Rätsel: Bei beiden abwechslungsreich. Trotz Unstimmigkeiten gewinnt Runaway 2 gegenüber dem viel zu simplen Sam & Max.

Grafik: Beide Adventures bieten Comic-Grafik und tolle Animationen. Sam & Max ist weniger detailliert und verliert knapp.

Humor: Bei Sam & Max derb und schwarzhumorig, Runaway 2 bleibt subtiler. Reine Geschmackssache.

Im Wettbewerb

Ankh: Herz des Osiris	88
Runaway 2	86
Monkey Island 4	85
Sam & Max: Ep 1	85
Tony Tough 2	79

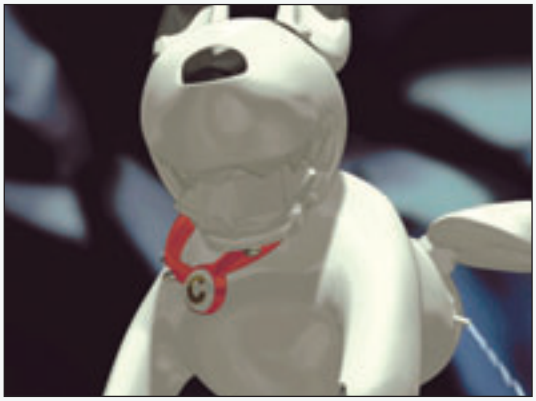
Ankh: Herz des Osiris bleibt mit tollen Rätseln und Humor Spitzenreiter. Runaway 2 ist rundum zu empfehlen, verspielt mit Bedienungsmacken aber Punkte. Monkey Island 4 ist spaßig und lustig, kämpft aber mit der 3D-Optik. Die erste Episode von Sam & Max macht fast alles richtig, ist aber kurz und simpel. Tony Tough 2 scheitert mit aufgesetztem Fäkalhumor.

AFFENSTARK

Gerade hat Brian mit dem Flugzeug eine Notlandung im Dschungel hingelegt, da hindert ihn ein streitlustiger Affe am Weiterkommen. Irgendwie muss der nervige Astturner doch aufzuhalten sein.



Immer wenn wir über den Baumstamm klettern wollen, um die Sandgrube zu umgehen, schubst uns der Affe herunter. Das können wir uns natürlich nicht bieten lassen. Wir suchen im Flugzeug-Wrack nach geeigneten Waffen gegen die Spaßbremse.



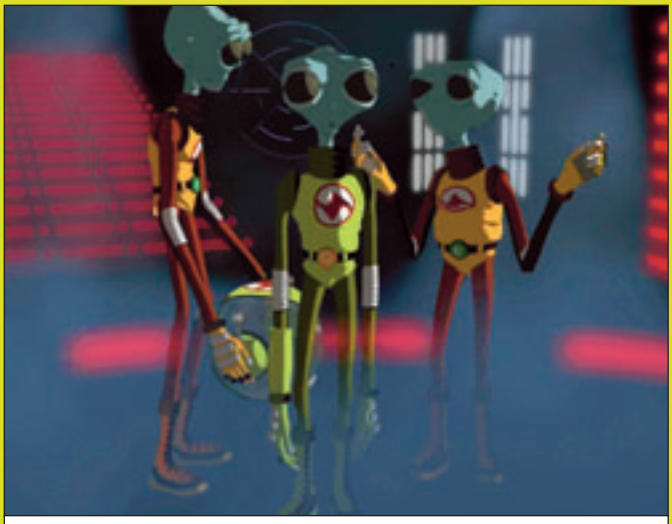
Dieser Spielzeughund kommt wie gerufen. Wir füllen den eingebauten Tank mit Wasser und starten ihn. Er pinkelt auf den Lieblingsplatz des Affen. Der probiert neugierig die Pfütze, wirft den Elektro-Wauwau dann aber frustriert in den Treibsand.



Zum Glück liegen hunderte der Hunde im Lagerraum. Wir schnappen uns einen weiteren und überlegen kurz. Ha! Diesmal füllen wir den Tank mit Whiskey und wiederholen das Ganze. Der Plan geht auf: Der benebelte Affe schläft seinen Rausch aus.



Wir packen das Äffchen ein. Zum einen wird es uns so nicht mehr gefährlich, zum anderen wird es uns in späteren Rätseln eine große Hilfe sein. Allerdings sind wir nicht ganz unschuldig an seiner Alkoholsucht ...



Im Vorgänger suchte Joshua die **Trantorianer**. Die Aliens haben in Runaway 2 ihren großen Auftritt und greifen Brian unter die Arme.

und uns sein Butterbrotpapier geben kann. Wir bleichen und enthornen den Kopf eines Elchkostüms, um so eine Eisbärenverkleidung zu komplettieren.

Kompliziert wird's immer dann, wenn wir bereits die Idee für eine Problemlösung haben, sie aber nicht umsetzen können. Entweder sind wir dann auf dem Holzweg, oder aber wir müssen zuerst ein Gespräch führen oder Objekte betrachten, bevor Brian auf die gleiche Idee kommt wie wir, und damit der Lösungsweg »freigeschaltet« wird. Durch solche Probleme ist **Runaway 2** ein ständiges Auf und Ab zwischen rundum gelungenen Rätseln und ziemlich unnötigen Stolpersteinen.

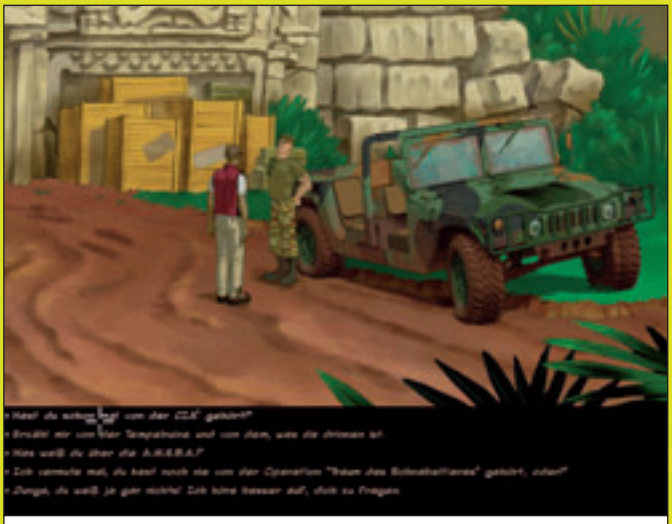
Kalte Dusche

Für die mitunter holprige Rätsellogik entschädigt die spannende Geschichte, die in zahlreichen Zwischensequenzen erzählt wird. Die ist zwar nicht mehr so facettenreich wie im Vorgänger, dafür aber umso humorvoller inszeniert. Da weist Brian einen athletischen Soldaten an, einen Vogel von einer Palme herunterzuholen – doch der Uniformierte denkt gar nicht ans Klettern, sondern schießt das Federvieh staubtrocken ab. Oder Engelchen und Teufelchen streiten sich darüber, ob unser Held wohl mit der knapp bekleideten Barkeeperin in deren Strandhaus verschwinden soll.

Viel Slapstick lockert die Geschichte um Ginas Verschwinden, den größenwahnsinnigen General Kordsmeier und eine makabere Serienmörderin auf. Kleiner Wermutstropfen: Die Erzählung kommt erst in den letzten der sechs Kapitel so richtig in Fahrt



Möchtegern-Abenteurer Dean Grassick wird Brian in seine Schranken weisen. Vorher muss er sich dessen peinliche Moderation ansehen.



Wie schon im ersten Teil ufern die **Dialoge** mit anderen Charakteren mitunter etwas aus. Dafür sind sie wesentlich humorvoller.

RUNAWAY 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... wenn Sie bei Rätseln gerne auch mal um die Ecke denken, anstatt offensichtliche Lösungen präsentiert zu bekommen

... falls Sie eine spannende Geschichte mit viel Humor erleben wollen

... wenn Ihnen der Sinn nach einem Adventure der ganz alten Schule steht

Sollten Sie nicht kaufen ...

... wenn Sie abgeschlossene Geschichten erleben wollen

... falls Sie so gar keine Lust haben, Schauplätze wiederholt zu durchsuchen oder Gespräche erneut zu führen, damit's weitergeht

... wenn Sie den Vorgänger nicht kennen, dann sollten Sie den nämlich unbedingt kaufen und spielen, bevor Sie sich an Runaway 2 machen

und verweist uns dann auf den Nachfolger. Gerade als wir Ginas Rettung nahe kommen, endet **Runaway 2**, hat bis hierhin mehr Fragen aufgeworfen als beantwortet. Bleibt zu hoffen, dass sich Pendulo mit Teil drei nicht allzu viel Zeit lässt – auf die zweite Folge haben wir schließlich geschlagene fünf Jahre warten müssen.

Würdiger Abschluss

Bis Sie das offene Ende zu sehen bekommen, sind Sie allerdings lange beschäftigt. Selbst erfahrene Knobler verbringen locker zwölf Stunden mit Brians neuem Abenteuer, das grafisch alle Adventures der letzten Monate in den Schatten stellt. Wieder bewegen sich 3D-Charaktere durch detailliert gezeichnete Kulissen. Dank wunderschöner Texturen fällt allerdings erst auf den dritten Blick auf, dass hier zwei Technikwelten aufeinander treffen. Brian und seine Kameraden sind kaum vom guten alten Guybrush Threepwood oder anderen Comic-Helden zu unterscheiden. Vor allem die Mimik verdient das Prädikat »Zeichentrickfilm«.

Gekrönt wird die Präsentation durch die hervorragende Lokalisierung. Das gilt nicht nur für die zum Schenkelklopfen gute textliche Übersetzung, sondern allen voran für die wirklich phantastischen Sprecher. Aus dem ersten Teil bekannte Gesichter wie der völlig verplante Wissenschaftler Joshua blödeln mit bekannten Stimmen. Und auch neue Figuren wie die einbeinige Surf-Ikone Kai werden stimmig vertont.

Nach **Geheimakte Tunguska**, **Ankh: Herz des Osiris** und **Sam & Max: Culture Shock** beendet **Runaway 2** würdig ein tolles Jahr für Adventure-Fans.

David Bergmann



SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

Bitte beeilt euch mit Runaway 3

Was habe ich gelitten, als Brian am Ende von Runaway Gina und nicht Sushi in sein Auto holte. Und jetzt hetzt er der dunklen Schönheit immer noch hinterher, obwohl sie in Runaway 2 so gut wie gar nicht auftritt. Sushi ist doch viel intelligenter! Und außerdem sind die Rätsel an Bord ihres Schiffes die Coolsten. Schade nur, dass die Suche nach manchen Objekten ausartet – weil die Gegenstände einfach zu klein sind.

Außerdem nervt mich die Länge der Zwischensequenzen ein wenig. Runaway 2 hat wohl unumstritten die längsten Zwischensequenzen der Videospielgeschichte. Aber egal, denn es geht um die Geschichte und die Rätsel, und die sind wie schon im ersten Teil klasse und knifflig. Und ein offenes Ende? Naja, wenn's denn nicht zur Gewohnheit wird ...

Meine Wertung **85**



DAVID BERGMANN
Experte für Adventures

Fehlendes Tüpfelchen auf dem i

Das offene Ende nehme ich den fiesen Spaniern übel: Ich will doch wissen, wie's weitergeht! Überhaupt hätte Runaway 2 noch Stunden dauern können. Die Grafik, die Charaktere, der Humor, die schnuckelige Barkeeperin – ich wurde unterhalten wie bei einem guten Kinofilm. Da ich leicht abgedrehte Rätsel mag, treffen auch die Knobeleinlagen bei mir voll ins Schwarze.

Leider haben die Entwickler nicht nur die Stärken sondern auch die Schwächen direkt aus dem Vorgänger mitgebracht. Dass ich eigentlich nur ein einziges Gespräch führen muss, damit mein Lösungsansatz funktioniert, hat mich diverse Male frustriert und geärgert. Darauf kam ich nämlich erst, nachdem ich mir eine Stunde eine Alternative überlegt hatte. Liebe Pendulos, bitte stellt das im dritten Teil ab!

Meine Wertung **86**



Genre	Adventure
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Pendulo
Hersteller	dtp
Webseite	www.runaway-game.de
Hotline	0900/151 00 54 (1,95 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer Internet	(– Spieler) Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	6
Atmosphäre	7
Multiplayer	–

Ideal für
Rätselfüchse mit Sinn für Humor

Alternative Vollpreis
Ankh: Herz d. Osiris (ca. 35 €, 11/2006: 88)

Alternative Budget
Sam & Max: Episode 1 (ca. 7 €, 12/2006: 85)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 2,5 bis 5,7 GB

Auflösung	1.024x768	CPU	500 MHz
Grafikkarte	Radeon 7000	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9600	RAM	512 MB

PRO
- viel Humor
- Traumgrafik
- vorbildliche deutsche Version
- abwechslungsreiche Rätsel ...

KONTRA
- ... aber nicht immer logische
- Bedienungsmacken

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN 86
SUSANNE BRAUN 85

86



Die Balken links zeigen uns immer an, wie viele Treffer- und Energiepunkte unsere Begleiter-Helden noch haben, und welche Sprüche sie benutzen. Die Flagge rechts ist ein **Sammelpunkt** für unsere Gruppe, den wir selbst setzen können.

VIDEO

GUILD WARS **NIGHTFALL**

Zwei neue Klassen, spannende Abenteuer, eine tolle Geschichte und unsere eigene Privatarmee, die wir befehligen und ausrüsten können – Nightfall bietet jedem etwas!

SETUP

Installation:
Guild Wars: Nightfall benötigt 2 GB freien Festplattenspeicher. Da das Programm eine allein lauffähige Erweiterung ist, müssen Sie nicht das Hauptprogramm Guild Wars Prophecies kaufen. Ihr Charakter wird auf den Servern gespeichert, also brauchen Sie keinen Platz für Speicherstände auf Ihrem Rechner.

Kopierschutz:
Die einzige Sicherheitsabfrage bei Guild Wars: Nightfall ist der Registrierungsschlüssel, um Ihren Account zu erstellen beziehungsweise zu erweitern. Die DVD muss sich zum Spielen nicht im Laufwerk befinden.

Guild Wars ist unumstritten eines der erfolgreichsten Online-Rollenspiele, die es derzeit gibt. Zu Beginn noch als Tummelplatz für Spieler-gegen-Spieler-Schlachten (PvP) verpönt, mausert sich das Spiel mit den asiatisch anmutenden Charakteren auch zum Hit für alle Quest-Fans. Das heißt, für all diejenigen, die dem PvP nichts abgewinnen können. Eben jenen Spielern kommt das zweite und neueste allein lauffähige Addon zu **Guild Wars** gerade recht.

Guild Wars Nightfall entführt uns auf den »afrikanischen« Kontinent Elona – auf dem wir Zeuge von finsteren Verschwörungen werden. Denn »unser« Land Istani wird von den ehemaligen Verbündeten aus Kourna bedroht. Deren Königin Varesh hat beschlossen, Dämonen zu beschwören und damit die Welt ins Chaos zu stürzen. Das können wir uns als Mitglied der ehrenhaften Sonnenspeerarmee natürlich nicht bieten lassen.

Die zwei Neuen ...

Unsere Reise nach Elona wagen wir mit einem neuen Charakter – denn wir müssen schließlich die beiden neuen Klassen, Paragon und Derwisch, ausprobieren. Der Paragon ist im Gruppenkampf eine Art Allrounder – er kann alles, aber nichts überragend gut. Mit seinem Speer verursacht er relativ wenig Schaden. Trotzdem ist er wichtig, denn mit so genannten »Rufen« erhöht er den ausgeteilten Schaden der ganzen Gruppe. Oder heilt sie automatisch per »Arie der Wiederherstellung«, sobald die Kämpfer einen Zauber wirken. Daher ist der Paragon oft in den hinteren Reihen einer Truppe anzutreffen.

Der Derwisch hingegen mischt vorne bei den Gegnern kräftig mit. Mit seiner Sense schadet er nicht nur einem einzelnen Feind, sondern mehreren gleichzeitig. Mit einer Fähigkeit zieht er beispielsweise allen Gegnern 50 oder mehr Trefferpunkte ab. Zusätzlich hat er Sprüche, mit denen er schneller laufen kann, oder mit denen er die Kontrahenten verlangsamt.

... und ihre Kumpels

Um Elona zu erkunden, basteln wir uns einen Paragon. In der ersten Stadt finden wir zahlreiche Aufträge, sodass wir schnell die fünfte Charakterstufe erreichen. Denn dann dürfen wir uns eine zweite Klasse aussuchen. Wir entscheiden uns für einen Nekromanten, um zumindest ein wenig Schaden auszuteilen. Und im Rahmen der Hauptquest, die die Geschichte erzählt, bekommen wir Verstärkung: echte Helden! Nämlich computergesteuerte Charaktere, über die wir mehr Kontrolle haben, als über die normalen Begleiter, die wir aus jeder Stadt in die extra für uns kopierten Landschaften mitnehmen können.

Koss zum Beispiel ist ein Krieger, den wir neu einkleiden, damit er ein



Massenschlacht: Wenn wir der **Hauptquest** folgen, gelangen wir nach Kourna und kämpfen gegen die böse Herrscherin Varesh.



Mit solchen Szenen wird's erst **atmosphärisch** in Elona: Wir werden vor Gericht gerufen und des Mordes an einem Kommandanten angeklagt.

kräftiger Recke wird. Außerdem können wir aussuchen, welche Fähigkeiten er mit auf eine Mission nimmt. Das geht ganz leicht: In unserem Charakterinfofenster gibt es mehrere Karteireiter, die für die Helden reserviert sind. Einmal draufklicken, schon sehen wir, welche Fähigkeiten unseren Recken zur Verfügung stehen. Und wir können sie beliebig austauschen, unserem Helden auch eine zweite Klasse geben. Nur zum Fähigkeiten-Trainer dürfen wir die Recken nicht schicken.

Wer also keine Lust hast, mit seinen Spielerfreunden loszuziehen, ist mit den Helden sehr gut bedient. Vor allem bietet sich das an, wenn man nicht schnell durch die Geschichte rasen will. Oder, was auch oft vorkommt, die echten Spieler keine Lust auf unsere Klasse haben und wir vergeblich nach Anschluss an eine Gruppe suchen.

Feldherr

Koss und Konsorten haben noch weitere Fähigkeiten, die sie über die normalen KI-gesteuerten Begleiter erhaben machen. Sie sammeln mit uns Erfahrungspunkte, das heißt, dass sie auch mit uns Stufe um Stufe aufsteigen, wenn wir Monster erschlagen und Quests erledigen.

Außerdem können wir sie rudimentär steuern. In unserem Gruppenfenster stehen neben den Helden Zahlen: Koss ist zum Beispiel Nummer eins, der Mönch Dunkoro Nummer zwei und Derwisch Melonni Nummer drei. Klicken wir auf die Zahlen, werden links im Bildschirm die Lebens- und Energiebalken unserer Mitstreiter angezeigt. Außerdem sehen wir auch die Fähigkeitenleiste eines jeden Haudraufs, und welche Sprüche sie benutzen.

Zusätzlich gibt es an der Minikarte drei Flaggensymbole. Drei, weil wir immer nur drei Helden mitnehmen können. Flaggen, weil wir mit grünen Fahnen die Punkte abstecken, zu denen sich unsere Helden begeben sollen; eine für jeden. Stehen wir zum Beispiel vor einer großen Gruppe von Baumwesen, so genannte Jakerondas, schicken wir Dunkoro ein Stück zurück, damit er aus dem Hintergrund heilt und er nicht angegriffen wird. Koss lassen wir hingegen vorstürmen, damit er die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich zieht.

Ich brenne!

Während wir die Missionen der Hauptquest erfüllen, erleben wir so manches Abenteuer der knobeligen Natur. Entwickler Arenanet hat Fallen und Rätsel in die Regionen eingebaut, die wir bereisen. In der ersten Stadt Fahradur müssen wir zum Beispiel riesigen Gewichten ausweichen, die auf den Boden fallen. Feuerstrahlen schießen aus den Wänden, Giftfallen schleudern Pfeile nach uns – das bietet viel mehr Abwechslung und Spaß als die Missionen in **Guild Wars: Factions**. Auch wenn wir immer noch an unsichtbare Regionsbegrenzungen stoßen – doch die sind seltener geworden.

Einen Haken hat die Sache: Bis Stufe 20 sehen wir kaum etwas von

DIE NEUEN KLASSEN

Der Derwisch

Die mächtigste Waffe in den Händen eines Derwischs ist zweifellos die **Sense**. Mit der schadet er nicht nur seinem direkten Gegner, sondern auch Feinden in der näheren Umgebung. Ähnlich wie der Assassine aus Guild Wars: Factions verliert der Derwisch schnell Lebenspunkte, da er keinen Schild tragen kann, um seinen Rüstungswert zu steigern. Dafür hat er einige schwache Fähigkeiten in seinem Repertoire, die ihn bei einem Angriff heilen. Dadurch kann er sich in brenzligen Situationen über Wasser halten.



Der Paragon

Der Paragon ist kein richtiger Kämpfer. Zwar kann er Schaden austeilen, ist dabei aber bei weitem nicht so effektiv wie ein Nekromant oder ein Magier. Seine Rolle ist die eines defensiven Rituallisten: Mit **Rufen und Sprüchen** unterstützt er seine Gruppe im Kampf – zum Beispiel, indem alle Kämpfer um 50 Lebenspunkte geheilt werden, wenn sie ihren nächsten Zauber wirken. Zusätzlich verfügt er über weniger starke Heilzauber, daher ist er am ehesten der Motivator der Gruppe und erhöht so die Angriffskraft.



Manche Missionen haben kleine **Rätseleinlagen** in petto. Hier müssen wir Korsaren die Klamotten abnehmen – und selbst anlegen.



Im **Helden-PvP** treten wir mit drei Heroen gegen die eines anderen Spielers an. Der blaue Schatten verrät uns, in welcher Gruppe wir sind.

den Rätseln, denn nach einer großen Schlacht im Hafen von Kourna ist Schluss für uns. Wir haben erst Stufe 14 erreicht. In den Gebieten, die nach dem Kampf auf uns warten, tummeln sich aber Level-20-Feinde. Da können wir nix reißen und müssen mit Nebenquests erst die höheren Stufen erreichen.

Hau' den mal um

Mit der Höchststufe 20 können wir auch am neuen PvP-Modus teilnehmen: dem Helden-PvP. Mit dreien unserer Recken treten wir gegen andere Spieler und deren Helden an. Da wir bis zu 14 Heroen freischalten können, gibt es kaum identische Konstellationen im Kampf. Und selbst wenn: Da jeder seine Helden mit Fähigkeiten und Rüstungen ausstatten kann, werden sich die Kämpfe nie gleichen. Während wir beispielsweise Dunkoro zum defensiven Heiler abkommandieren, kann unser Gegner den gleichen Mönch in eine Killermaschine verwandelt haben.

Übrigens müssen wir nicht die Kampagne durchspielen, wenn wir im PvP gewinnen wollen. Wie in jedem **Guild Wars**-Spiel können wir auch in **Nightfall** einen Stufe-20-Charakter erstellen, den wir allerdings nur im PvP spielen. Wir bekommen dann die ersten Helden automatisch. Für die Punkte, die wir bei einem Sieg im Helden-PvP gewinnen, schalten wir die anderen Recken frei.

Landschaftsvielfalt

Eine Stärke von **Guild Wars** ist die schöne Grafik. Die Landschaften Elonas sind mal staubig trocken (Wüste), mal matschig unheimlich (Sumpf) und lebendig grün (Tropenwald). Trotzdem gefiel uns das asiatische Thema von **Factions** besser – es ist atmosphärischer.

Susanne Braun

Im Wettbewerb

World of WarCraft	95
Guild Wars: Factions	87
Guild Wars: Nightfall	**86**
Archlord	73
Rising Force Online	63

Klassenprimus World of WarCraft lockt im bald erscheinenden Addon mit neuen Inhalten für hochstufige Charaktere. Doch Guild Wars ist mit halbjährlich erscheinenden Erweiterungen auf dem Vormarsch. Archlord und Rising Force Online bieten kaum Quests beziehungsweise wenig Atmosphäre, sind für eine kurze Runde PvP aber gut geeignet.



SUSANNE BRAUN
Expertin für Rollenspiele

Nicht ganz so stark wie Factions

Ich bin jemand, der gerne questet und Landschaften erkundet, deswegen geht es mir bei Guild Wars Nightfall kaum um das PvP. Ich freue mich vielmehr, dass in die Missionen kleine Spielereien eingebaut wurden. Um zum Beispiel Vareshs Oberkommandantin zu treffen, müssen wir ein paar Korsaren meucheln und uns deren Klamotten aneignen. Spitze. Gleichzeitig ist's aber auch schade, dass ich erst spät in den Genuss solcher Späße komme, weil die Stufenanforderung für die meisten Missionen der Hauptquest recht hoch ist.

Außerdem habe ich auch das klitzekleine Gefühl, dass die neuen Klassen Updates der Factions-Klassen Ritualist und Assassine sind. Ich hoffe, Arenanet sind noch nicht die Ideen für neue Klassen in den nächsten Addons ausgegangen.

Meine Wertung **87**



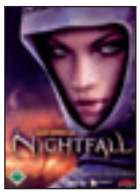
MARTIN DEPPE
Experte für Rollenspiele

Leicht überladener Einstieg

Immer nur World of WarCraft nervt Sie? Burning Crusade ist noch zu weit weg? Dann geht's Ihnen wie mir – darum habe ich mich als Derwisch-Dame mit Paragonin Susanne in die Nightfall-Abenteuer geworfen. Zugegeben, meine erste Begegnung mit Guild Wars.

Die mich anfangs erschlagen hat: Schon früh gibt's die ersten komplexeren Zauber, fummeligen Icons sowie Infos aus allen Ecken. Dringender Rat: Zeit nehmen und reinfuchsen! Denn die Lernkurve ist steiler als beim Blizzard-Bruder, zumal Sie gleich zu Beginn Ihren ersten heldenhaften Begleiter bekommen. Diese Jungs und Mädels sind eine richtig gute, komfortabel zu steuernde Neuerung, gerade für Spieler wie mich, die auch mal gilden- und gruppenzwanglos alleine unterwegs sind.

Meine Wertung **85**



Genre: Online-Rollenspiel-Addon
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Arenanet
Hersteller: NCSoft

Webseite: www.guildwars.com
Hotline (nur online): http://de.guildwars.com/support

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 1 Stufe; mittel

empfohlene Steuerung

Multiplayer Internet (– Spieler): Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	8
Singleplayer	8

Ideal für: Fans von Online-Geschichten

Alternative Vollpreis: Guild Wars: Factions (ca. 45 €, 06/2006: 87)

Alternative Budget: World of WarCraft (ca. 20 €, 07/2006: 95)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 3,0 GB

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 5800	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB

PRO
- zwei neue Klassen
- spannende neue Story
- Helden-PvP
- weniger unsichtbare Landschaftsgrenzen

KONTRA
- nicht so atmosphärisch wie Factions
- Story kommt erst mit hoher Stufe in Gang

SUSANNE BRAUN	87
MARTIN DEPPE	85

Durchschnitts-Wertung der Tester: **86**

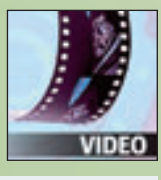


Hier endet die erste Episode. Im Heim für gescheiterte Kinderstars liefern sich Sam und Max einen **Showdown** mit dem Bösewicht.



In einem der abwechslungsreichen Rätsel spielen wir einen **Traum** von Sam nach. Und pumpen dabei unter anderem eine Ratte auf.





SAM & MAX EPISODE 1

Wie der Phönix aus der Asche steigen Hund und Hase aus der Versenkung: Sam & Max betreten wieder den Bildschirm und zeigen, wie gute Adventures aussehen müssen.

SETUP

Installation:
Culture Shock belegt schlappe 230 MB auf der Festplatte. Die Spielstände werden im Unterordner Sam & Max/Culture Shock Data abgelegt.

Einstellmöglichkeiten:
Die Auflösung von Culture Shock können Sie festlegen und die Grafikqualität in zwei Stufen regeln.

Kopierschutz:
Beim Starten wird die Gültigkeit Ihrer Version online verifiziert.

Es ist das klassische Happy End einer Odyssee. Nachdem Lucas Arts den lang ersehnten Nachfolger bereits eingestellt hatte, nachdem Fans Petitionen aufsetzten, nachdem tausende von Beiträgen in hunderten von Foren geschrieben waren – nach all diesem Tumult war plötzlich alles so einfach: Steve Purcell bekam die Rechte am verrücktesten Adventure-Duo aller Zeiten zurück und gab sie in die Hände von Telltale Games (**CSI: Mord in 3 Dimensionen**). Jetzt feiern Hund Sam und Hase Max ihr Comeback, häppchenweise im Episodenformat.

Verrückte B-Promis

Die erste Staffel soll sechs Episoden umfassen, in der ersten sorgt der abgehalfterte TV-Star Brady Culture für Unruhe. Der will nämlich die ganze Welt einer Gehirnwäsche unterziehen, um so zu spätem Ruhm zu gelangen. Seine ersten Opfer sind die Hauptdarsteller der TV-Serie »Soda Poppers«, die Brady in seinem Heim für gescheiterte Kinderstars umgepolt hat. Jetzt verteilen die drei Serienendarsteller kostenlos Gehirnwäsche-Videos an arglose Bürger, bannen Brady mit Graffitis überall an die Wände oder sperren Psychiater in Wandschränke, um sich am Unterbewusstsein der Kundschaft zu vergreifen. Bloß gut, dass Sam und Max gleich um die Ecke wohnen.

Eine leichte Aufgabe

In den knapp vier Stunden Spielzeit – Genre-Einsteiger sind etwas länger beschäftigt – legen wir den drei Soda Poppers das Handwerk. Wie es sich für Sam und Max gehört, nicht immer auf die feine englische Art. Da wird mit Tränengas geschossen oder mit Boxhandschuhen kräftig zugelangt. Im Gegensatz zu **Ankh: Herz des Osiris** geht's dabei extrem übersichtlich zu. Wir haben immer nur eine Handvoll Gegenstände im Inventar, außerdem gibt es gerade einmal sechs Schauplätze. Langwierige Suchereien entfallen also. Außerdem sind interaktive Objekte klar vom Hintergrund zu unterscheiden.

Die Rätsel sind abgedreht und erinnern an den Vorgänger **Hit The Road** von 1993. Gleich zu Beginn von **Culture Shock** benötigen wir etwa Schweizer Käse (siehe Video auf DVD), Sam und Max haben aber nur Milchprodukte ohne Löcher daheim. Kein Problem – mit seiner Schusswaffe macht Sam kurzerhand jeden Molkereifachangestellten überflüssig.

Kreatives Knobeln

Restlos begeistert haben uns die abwechslungsreichen Rätsel. Da wollen wir beispielsweise die Psychologin Sybil dazu bringen, uns in Brady Cultures Pflegeanstalt einzuweisen – und lassen sie deshalb einen Traum von Sam analysieren. Den inszenieren wir durch die Interaktion mit bestimmten Objekten so, dass er zu einem bestimmten Krankheitsbild passt. Brillant!

An anderer Stelle kommen wir nur weiter, wenn wir in einem urkomischen Dialog die richtigen Antworten wählen; zwischendurch wird immer





In Culture Shock wird nicht etwa nur gerätselt und geblödelt. In dieser **Actioneinlage** verfolgen wir einen der Soda Poppers, der uns mit Kisten bewirft. Gesteuert wird wie im gesamten Spiel mit der Maus.

wieder mit dem Zaunpfahl gewinkt. Keine neue Idee, in Adventures der letzten Jahre aber kaum noch genutzt. **Sam & Max: Culture Shock** ruft ins Gedächtnis, wie viel Spaß Dialograetsel machen.

Eingeborener Lautsprecher

Culture Shock schafft das Kunststück, die abgedrehte Comicwelt von **Sam & Max** so glaubhaft zu inszenieren, dass solche Rätsel auf ihre Art und Weise völlig logisch wirken. Für erfahrene Adventure-Spieler sogar schon ein wenig zu logisch, denn knifflig ist **Culture Shock** nicht. Kaum stellt sich eine neue Herausforderung, ist die Lösung nicht weit. Einsteiger wird's freuen, Profis erleben streckenweise eine interaktive Komödie.

Und was für eine! Freche Sprüche, tiefschwarzer Humor und eine gute Portion Slapstick. Die vier Stunden Gags in **Culture Shock** lassen selbst wochenendfüllende Abenteuer wie **Ankh** oder **Tony Tough 2** alt aussehen. Ohne gute Englischkenntnisse bekommen Sie davon allerdings nur wenig mit. Da helfen dann auch vorbildliche Sprecher und zuschaltbare (englische) Untertitel nicht weiter. Das ein oder andere Rätsel ist ohne Sprachkenntnisse gleich gar nicht lösbar. Ob eine deutsche Fassung von **Culture Shock** erscheint, ist derzeit noch unklar. Telltale Games sucht allerdings bereits nach Partnern für internationale Lokalisierungen.

Versteckt

Ähnlich wie jüngst **Baphomets Fluch 4** glänzt die erste Folge von

Im Wettbewerb

Ankh: Herz des Osiris	88
Monykey Island 4	85
Sam & Max: Episode 1	85
The Westerner	83
Geheimakte Tunguska	83

Geheimakte Tunguska ist spannend erzählt, wirkt aber durchweg ein wenig zu steril. The Westerner ist lustig, allerdings enttäuscht die extrem platte Story. Monkey Island 4 steht in der Tradition alter Klassiker von Lucas Arts, hadert aber immer wieder mit der 3D-Grafik. Herz des Osiris macht fast alles richtig – nervt uns allerdings mit Pixelsuche. Die komplette erste Staffel von Sam & Max könnte zum besten Adventure der letzten Jahre werden.



Mit diesem schicken **Hütchen** schützt sich Hauptdarsteller Sam vor der Gedankenmanipulation durch Bösewicht Brady Culture.

Tierisches Feingefühl

Einer der Soda Poppers beschmiert die Wände der Nachbarschaft. Das lassen Sam und Max nicht auf sich sitzen.



Der Knabe versprüht überall Portraits von Bösewicht Brady Culture. Das Problem: Wir können ihn nicht schnappen, denn er ist wieselflink. Also müssen wir ihn überlisten. Vielleicht hilft ja die Sprühdose, die wir vor kurzem gefunden haben.



Tatsächlich – kaum »verschönern« wir eines seiner Kunstwerke, schon kommt er aufgebracht angetrabt und bläst uns den Marsch. Das ist uns herzlich egal. Wir locken den Soda Popper einfach zum Graffiti unter dem Bürofenster von Sam und Max.



Jetzt kommt die formschöne Lou zum Einsatz – Sams liebste Bowlingkugel. Mit seinem unvergleichlichen Feingefühl stupst Max die gute Lou vom Fensterbrett. Wo das Sportgerät landet, können Sie sich vermutlich bereits denken ...



Autsch! Das hat gesessen. Der Soda Popper kippt aus den Latschen. Das ist die perfekte Gelegenheit, ihn aus der Gehirnwäsche von Brady Culture zu befreien. Ein wirklich gutes Gefühl, auf diese Art für Recht und Ordnung zu sorgen.



Vor allem die beiden Hauptcharaktere haben die Grafiker perfekt hinbekommen. **Sam und Max** sehen aus wie eh und je.

SAM & MAX: EPISODE 1: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie sich noch immer gerne an die Rätsel und die zahlreichen Gags aus dem ersten Teil erinnern

... falls Sie auf so richtig rotz-frechen und politisch inkorrekten Humor stehen

... wenn Sie über gute Englischkenntnisse verfügen: Eine deutsche Fassung gibt es noch nicht

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie ein komplettes Adventure erwarten, Culture Shock ist nur der Sechstel des gesamten Spieles

... falls für Sie nur richtig knifflige Rätsel gute Rätsel sind, Culture Shock richtet sich an Einsteiger

... wenn Sie ungeduldig sind – bis zum Ende der ersten Staffel dauert's nämlich noch bis zum nächsten Frühjahr; warten Sie im Zweifelsfall auf die Komplettveröffentlichung



Sam & Max an einigen Stellen grafisch durch Sparsamkeit. Schauplätze und Objekte sind nicht ganz so detailliert, wie wir es erwartet hatten – dafür fangen sie den Comiclook des Vorgängers perfekt ein. Ein paar zusätzliche Texturen hier und da hätten aber ganz sicher nicht geschadet. Allerdings haben sich die Entwickler größte Mühe mit den Charakteren gegeben. Animationen und Minenspiel hätten auch die Zeichner von Disney nicht besser hinbekommen. Allen voran sind Sam und Max selbst echte Hingucker.

Platz für diverse **Sam & Max**-typische Gags hat Telltale Games aber gefunden. In fast jedem Schauplatz entdecken wir beim genauen Hinsehen mal kleine, mal große Details, die unsere Lachmuskeln kitzeln. So heißen die zwei lokalen Tageszeitungen beispielsweise »schlechte Nachrichten« und »noch schlechtere Nachrichten«. Krämer Bosco – Fans noch aus dem ersten Teil bekannt – macht seinen Kunden ein ganz besonderes Angebot: Eine Konserve kaufen, eine Konserve bekommen.



Das ist ja zum Runterladen

Unser Test hat Sie neugierig gemacht? Sie wollen **Culture Shock** haben? Mit Kreditkarte kein Problem. Derzeit ist das Adventure nur übers Internet zu beziehen. Der Entwickler vertreibt die Serie unter www.telltalegames.com. Eine Episode schlägt mit günstigen 8,95 US-Dollar zu Buche, umgerechnet knapp 7,10 Euro. Sie können auch bis zum Frühjahr 2007 warten, dann soll die erste Staffel gesammelt auf DVD erscheinen. Voraussichtlicher Preis: 34,95 US-Dollar, also circa 28 Euro.

Auch der Download-Service Gametap hat die Episoden im Programm, sogar jeweils zwei Wochen vor der Veröffentlichung auf den Seiten von Telltale selbst. Der Haken: Offiziell ist Gametap derzeit nur für amerikanische und kanadische Spieler zugänglich. Wenn Sie einen öffentlichen amerikanischen Proxy-Server finden, können Sie sich trotzdem anmelden und losspielen. Der Clou: Gametap zeigt auch alle Folgen der **Sam & Max**-Zeichentrickserie.

David Bergmann

DAVID BERGMANN
Experte für Adventures

Kneift mich mal

Sie sehen nicht nur aus wie Sam und Max – sie sprechen, prügeln und knobeln auch wie Sam und Max. Telltale Games hat es tatsächlich geschafft, die zwei wieder zum Leben zu erwecken. Zum Glück hat mich beim Spielen niemand gesehen, dieses grenzdebile Grinsen am Rande allumfassender Glückseligkeit wäre wohl ein Ticket in die Psychiatrie gewesen – und da gehört doch Brady Culture hin!

Culture Shock krankt einzig und allein am Episodenkonzept. Es ist nämlich viel zu kurz. Und auch noch zu leicht, aber das lasse ich den Entwicklern bei der ersten Folge noch durchgehen. Wenn Sie auch nur ein kleines bisschen für Adventures übrig haben und nicht erst auf die Sammel-DVD der ersten Staffel warten wollen: herunterladen! Und zwar sofort!

Meine Wertung **85**



SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

Whee!

Sam und Max machen sauviel Spaß. Vor allem die Unterschiede in der Psychoanalyse-Session sind cool: Während Davids Sam verrückt nach Ruhm war, Angst vorm Alter hatte und auf Haarschnitte gewaltsam reagierte, war meiner geldgeil, wollte unbedingt seine Mutter heiraten und hatte Schiss vor Zahnärzten. Klasse!

Auch mich stört das Episoden-Konzept. Brady Culture ist einfach viel zu schnell schachmatt gesetzt, auch wenn mir die Soda Poppers im letzten Rätsel ständig dazwischen funken. Die Knobeleien sind zwar lustig, aber auch zu einfach. Glücklicherweise sind sie sehr abwechslungsreich. Ich kann Episode 2 kaum erwarten. Damit ich Sam wieder so knuffig mit der Nase wackeln sehen kann. Oder damit er Max wieder Ohrfeigen verpasst.

Meine Wertung **84**

Genre	Adventure
Verkaufsstart	erhältlich (nur online)
Entwickler	Telltale
Hersteller	Telltale Games
Webseite	www.telltalegames.com/samandmax
Hotline	www.telltalegames.com
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht bis mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer Internet	(– Spieler)
Einzel-PC	(– Spieler)
Netzwerk	(– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	9
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

Ideal für
Sadistische Hasen und englische Doggen

Alternative Vollpreis
Tony Tough 2 (ca. 40 €, 11/2006: 79)

Alternative Budget
Ankh Special Edition (ca. 20 €, 09/2006: 88)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 230 MB

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB

PRO
- abwechslungsreiche Rätsel
- hübscher Comic-Look
- stimmige Musik
- genialer Humor ...

KONTRA
- ... allerdings auf Englisch
- etwas zu leicht

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN 85
SUSANNE BRAUN 84

85



Der Herr in der Mitte kommt Ihnen nicht bekannt vor? Das ist **Holmes**, der sich verkleidet ins Sanatorium einschleicht, um dort zu ermitteln.



Dieser grausige Fund in einem Kellergewölbe bringt uns bei der Spurensuche weiter. Das **Auge** zeigt an, dass wir was entdecken können.

SHERLOCK HOLMES 3
DIE SPUR DER ERWACHTEN

Unser Oberschnüffler Holmes löst clevere und logische Rätsel, während er um die ganze Welt reist – um eine zwielichtige Sekte aufzuhalten, die dem Gott Cthulhu huldigt!

SETUP

Installation:
Der Meisterdetektiv belegt 3,0 GB Speicherplatz auf der Festplatte. Die Speicherstände sind etwa 5 MB groß und liegen im Spieleverzeichnis im Ordner Save.

Kopierschutz:
Tages, die DVD muss sich zum Spielen im Laufwerk befinden.

Die Langeweile, die Sherlock Holmes noch vor Beginn seines neuesten Abenteuers verspürte, ist wie weggefegt, als er durch eine dunkle Gruft schleicht. Hinter sich hört er aufgeregtes Getrappel, das kann nur Watson sein. Das Licht der Sturmlaterne reicht nicht weit, doch die kargen Flammen beleuchten ein seltsames Bild. Am Boden der Gruft liegen verdreckte Matratzen, es riecht bestialisch. Weiter hinten im Dunkeln blitzt etwas auf. Neugierig bewegt sich Holmes tiefer in die Dunkelheit und hört hinter sich Watson, wie der sich würgend abwendet. Denn das schwache Licht kriecht über einen steinernen Altar, auf dem eine verstümmelte Leiche liegt. Aus deren Wunden lebendige Aale kriechen. Nichts für schwache Mägen!

Autor Lovecraft trifft Autor Doyle

Diese düstere Szene spielt sich am Londoner Hafen ab. Holmes ist im Adventure **Die Spur der Erwachten** auf der Suche nach verschwundenen Einwanderern, und tappt dabei von einer gefährlichen Situation in die nächste. Schleust sich in ein Sanatorium ein, in dem grausame Foltermethoden praktiziert werden. Legt sich mit britischen Schmugglern an. Gerät im Sumpf von Louisiana in die Fänge eines Voodoo-Kults. Und all das, weil eine Sekte der festen Überzeugung ist, sie müsse den grausamen Gott Cthulhu wiedererwecken.

Mit anderen Worten: Der legendäre Romanautor Sir Arthur Conan Doyle trifft auf den ebenso legendären Romanautor H.P. Lovecraft!



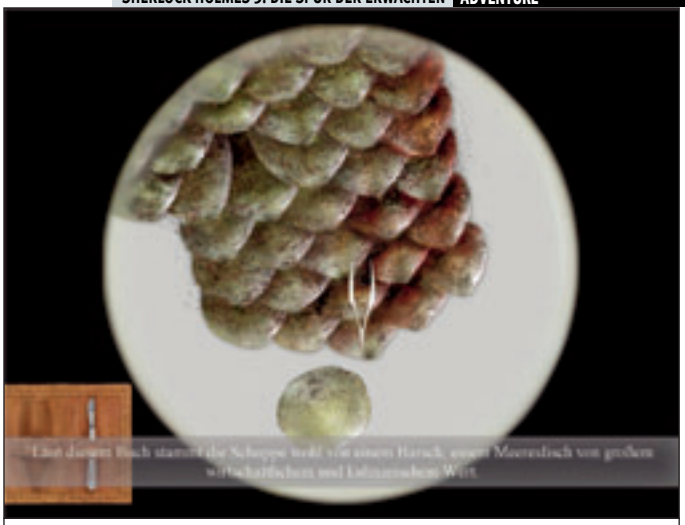
In unserem Inventar sehen wir nicht nur eingesammelte Objekte, sondern auch **Notizen** von Gesprächen und andere Infos.



Über diese **Karte** reisen wir schnell von einem Ort zum nächsten. Praktisch, denn wir verlaufen uns in den dunklen Straßen oft.



Haben Sie aufgepasst? Hier fragt Holmes ab, wohin die Reise als geht. Anhand gesammelter **Beweise** finden Sie das Ziel schnell raus.



An Holmes' **Mikroskop** untersuchen wir die an Tatorten gefundene Spuren und Beweise – hier eine glitschige Fischschuppe.

Beam mich hoch, Johnny

Wir steuern Holmes (ab und zu auch Watson) in der Ego-Perspektive. Mit den WASD-Tasten schicken wir die Schnüffler durch London, scheuchen sie durch die Schweiz und machen dann in Louisiana und Schottland Halt.

Immer auf der Suche nach frischen Beweisen. Dabei haben wir eine Menge Hilfsmittel, auf die wir zurückgreifen, falls wir nicht weiterkommen. Während wir mit einem Klick auf die linke Maustaste Objekte benutzen, rufen wir mit einem Rechtsklick das Inventar auf. Neben den Taschenplätzen haben wir ein Logbuch und eine Bibliothek, in denen Infos archiviert werden. Eine Übersichtskarte, mit der wir in Sekundenbruchteilen von einem Ort innerhalb eines Schauplatzes zum nächsten reisen. Diese Funktion ist vor allem im unübersichtlichen Hafenviertel nützlich – wenn wir in der Dunkelheit zum dritten Mal am richtigen Pfad vorbeirennen.

Clevere Knobeleien

Die Rätsel sind logisch, leicht zu lösen und auch abwechslungsreich. Mal knacken wir ein Mechanikrätsel, gleich darauf gibt's ein Kombinationsrätsel. Viele Hinweise erfahren wir aus den oft zu langen Dialogen mit Passanten, die wir wie in **Baphomet's Fluch 4** nicht abbrechen können.

Eine Beispiels-Knobelei: In einem Lagerhaus am Hafen müssen wir eine Bodenluke in den Keller öffnen. Die bekommen wir mit normaler Holmes-Kraft aber nicht aufgezogen. Uns fällt ein Seil auf, das von der Decke hängt. Wir folgen seinem Verlauf und finden an der gegenüberliegenden Wand einen Wasserhahn, daneben einen Bottich. Beide baumeln knapp unter der Decke an einem Holzbalken. Also schieben wir den Bottich unter den Hahn, füllen ihn mit Wasser. Schieben ihn weiter zum Ende des Taus und knoten ihn dran. Das andere Seilende knüpfen wir an die Griffe der Bodenluke. Nun müssen wir nur noch das Taschenmesser zücken und das Halteseil des Bottichs durchsäbeln. Voilà, die Luke ist endlich offen.

Atmosphärenverlust

Glücklicherweise verblassen die solide Geschichte und die logischen Rätsel nicht neben der detailarmen Grafik. Zwar sind die Schauplätze recht hübsch ausstaffiert, und die Charaktere gestikulieren sehr passend. Dahingegen sind Holmes und Co sehr kantig gestaltet – und sahen im Vorgänger **Das Geheimnis des Silbernen Ohrrings** noch sehr viel besser aus. Darunter leidet auch die Atmosphäre. Und die unbevölkerten Straßen ziehen uns nicht ins viktorianische England. Schade.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN

Expertin für Adventures

Leblos in London

Schade, ich hatte mir erhofft, mit Sherlock in den Trubel des alten Englands eintauchen zu können. Doch nach einer richtig beklemmenden Atmosphäre in gefährlichen Situationen halte ich vergebens Ausschau. Und auch die Menschenmassen beim morgendlichen Einkauf fehlen auf den Straßen Londons. Schade, dass es kaum einem Adventure gelingt, eine lebendige Welt darzustellen.

Denn grade die Rätsel sind klasse und logisch, wenn auch recht einfach. Ich kann endlich wieder einmal mein angestaubtes chemisches und physikalisches Wissen benutzen. Fan bin ich auch von der Teleportier-Funktion, da ich mich doch oft in wirren Gängen verlaufen habe. Weil's an manchen Schauplätzen zu dunkel und unübersichtlich ist. Vor allem aber am Hafen.

Meine Wertung **70**



DAVID BERGMANN

Experte für Adventures

Rätselspaß und Augenkrebs

Die Fragestunden am Ende eines Kapitels gehen mir zwar auch diesmal auf den Zeiger, ansonsten sind die Rätsel aber spannend und passen perfekt zum Szenario. Bei der Spurensuche fühle ich mich wirklich wie Meisterdetektiv Sherlock Holmes, der diesmal auch weniger arrogant daher kommt. Spitze auch, dass die gebotenen Aufgaben schön abwechslungsreich sind und nicht eintönig werden.

Ein Rätsel allerdings bleibt ungelöst: Warum komplett in 3D? Die stellenweise richtig schlechte Grafik hat mir ein ums andere Mal die Holmes-Atmosphäre völlig verhagelt. Da hatten die 2D-Umgebungen des Vorgängers wesentlich mehr Charme als diese triste 3D-Welt. Deshalb ist Das Geheimnis des silbernen Ohrrings unterm Strich das bessere Spiel.

Meine Wertung **76**



Genre: Adventure
Verkaufsstart: 23. November 2006
Entwickler: Frogwares
Hersteller: Frogster

Webseite: www.sherlockholmes-thegame.com
Hotline: 01805/554 935 (0,12 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 **40** 50

Ton | Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 **12** 16 18

Schwierigkeit: 1 Stufe; leicht bis mittel

empfohlene Steuerung

Multiplayer Internet (– Spieler) | Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	7
Steuerung	7
Atmosphäre	4
Multiplayer	–

Ideal für: Möchtegerndetektive und Lovecraft-Fans

Alternative Vollpreis: Geheimakte Tunguska (ca. 40 €, 09/2006: 83)

Alternative Budget: Geheim. d. S. Ohrrings (ca. 10 €, 12/2004: 80)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 3,0 GB

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	1,0 GB

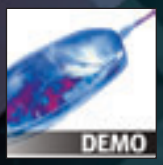
PRO
- abwechslungsreiche Rätsel
- Notiz-Funktionen
- Teleportier-Funktion

KONTRA
- kaum Atmosphäre
- Dialoge zu lang und nicht abbrechbar
- Charaktermodelle kantig

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN 70
DAVID BERGMANN 76

73





NEED FOR SPEED **CARBON**

Reichen zwölf Monate, um ein tolles Rennspiel weiterzuentwickeln? Nein, offensichtlich nicht. Carbon schaltet im Vergleich zu Most Wanted auffallend oft in den Leerlauf.

Wir erinnern uns: In **Need for Speed Most Wanted** duellierten wir uns mit anderen Rasern und der Polizei – und hier knüpft der Nachfolger **Carbon** an. Das Intro führt das Ende von **Most Wanted** weiter: Wir verlieren unseren BMW M3 GTR, haben neue Feinde und fangen mal wieder mit einem kleinen Auto an. Na gut, die wenig originelle Story wird doch hoffentlich von spielerischen Neuheiten aufgewogen? Nein, wird sie nicht.

Carbon reduziert die hochdramatischen Verfolgungsjagden mit der Polizei auf ein lächerlich geringes Maß. Stattdessen gibt es die angeblich so spannenden Canyon-Rennen. Deren alleiniges Merkmal: In manchen Kurven sind die Leitplanken unsinnigerweise brüchig wie Sperrholz – wer zu schnell fährt, fliegt in den Abgrund, das Rennen ist verloren. Warum Electronic Arts das Highlight aus **Most Wanted**, die oft halbstündigen Duelle mit 30 Polizeiwagen und Hubschraubern, so brutal beschnitt, ist uns ein Rätsel. Die Canyon-Rennen beschreiben wir später im Detail.

Beflügelnde Begleiter

Zurück zum Beginn des Spiels: Mit einem Exoten (wie die Amis europäische Autos gern nennen), Muscle Car (viel Hubraum, wenig Straßenlage) oder Tuning-Flitzer (bevorzugt aus Japan) gehen wir ins Rennen. Und lernen, dass **Need for Speed Carbon** noch etwas Neues bietet: eine Crew. Im Spiel tummeln sich eine Reihe anderer Fahrer, die Ihnen ihre Dienste anbieten und eine von drei Fähigkeiten haben. Da gibt es die Blocker, die Ihnen Gegner vom Hals halten. Oder Scouts, die Abkürzungen finden. Und die Zieher, die Sie in ihrem Windschatten nach vorn katapultieren.

Die Flügelleute sind anfangs eine wirklich nette Neuheit: Sie plappern munter drauf los, sind sogar hilfreich – wenn man sie geschickt einsetzt. Denn erst muss sich ein entsprechender Balken aufladen, bevor man die Jungs und Mädels eine begrenzte Zeit lang einsetzen darf. Allerdings offenbart sich spätestens nach der Hälfte das Spiels, dass die Crew eigentlich überflüssig wird. Entweder ist Ihr Wagen allein stark genug, oder der Begleiter kann auch nichts ausrichten. Schade. Das konnte **Juiced**, von dem diese Idee offensichtlich inspiriert ist, deutlich besser. Dort können Sie nämlich die Crew alleine Rennen bestreiten lassen und so langweilige Pflichtübungen quasi überspringen. Das geht bei **Need for Speed Carbon** allerdings nicht.

Es zieht sich

Dass Sie jedes Rennen höchstpersönlich bestreiten müssen, ist deswegen oft nervig, weil sich der Ablauf in **Carbon** vom ersten bis zum letzten Rennen gleicht: Sie wählen eine Variante in einem der Bezirke eines der vier

SETUP

Installation:
Carbon schluckt 4,9 GByte Festplattenplatz. Der Spielstand liegt in den Eigenen Dateien (ca. 280 KByte groß).

Kopierschutz:
SafeDisc; die DVD muss beim Start im Laufwerk liegen. Die Download-Version (von EA Link) nutzt Pace, der auf Ihrem PC installiert werden muss.



Unser **Flügelmann** Neville kann nicht nur schwungvoll einparken. Mit seiner Spezialfähigkeiten Blocken hält er uns auf Wunsch die Gegner vom Hals. Zumindest für eine begrenzte Zeit, und wenn unser Timing stimmt.



Am **Abgrund**: In den Canyon-Rennen sind die Leitplanken in den Kurven brüchig – wer zu schnell ist, schießt übers Ziel hinaus.



Unsere **Crew** kann als Blocker, Zieher oder Scout helfen. Dazu haben die Begleiter weitere Fähigkeiten, etwa billigere Tuning-Teile auftreiben.

Stadtteile, gewinnen und übernehmen dann diesen Bezirk für Ihre eigene Gang, wenn alle Wettbewerbe gewonnen sind. Haben Sie schließlich alle Bezirke erobert, treten Sie gegen den jeweiligen Boss in einem Canyon-Rennen an. Sobald Sie ihn besiegt haben, greift seine Gang aus Rache einen Ihrer Bezirke an. Wenn Sie den dann nicht sofort verteidigen, verlieren Sie ihn. Verteidigen heißt, dass Sie das Rennen gegen die Aggressoren gewinnen müssen. Anfangs nett, später lästig.

So zieht sich **Need for Speed Carbon** in die Länge. Zwar unterscheiden sich die Stadtteile optisch etwas voneinander, doch spielerisch kommt bis auf immer stärkere Autos nichts hinzu. Einzige – sehr dezente und nervige – Änderung dieses eintönigen Ablaufs: Vor dem letzten Bossrennen müssen Sie drei andere Unterbosse besiegen. Diese vier Rennen müssen Sie am Stück absolvieren, dürfen nicht speichern auch nicht den Wagen wechseln.

Unsere Testversion produzierte übrigens mehrfach Bugs bei den Bossrennen: Manchmal hatten unsere Gegner schon eine Minute Vorsprung oder kamen erst gar nicht zum Rennen. Hier half nur das Laden des Spielstands – gut, dass **Carbon** auf Wunsch automatisch speichert, allerdings immer nur einen Spielstand.

Was geht im Canyon ab?

Bleiben die viel beworbenen Canyon-Rennen. Diese laufen in zwei Etappen ab: Zuerst folgen Sie Ihrem Gegner und sammeln dabei Punkte – je näher Sie an ihm oder ihr dran sind, desto schneller füllt sich das Konto. Wenn Sie den Kontrahenten sogar überholen und ein paar Sekunden vorne bleiben, ist das Rennen sofort gewonnen. Ähnliches gilt, wenn einer der

Multiplayer

Spielmodi
Benutzerdefiniertes Spiel
Schnelles Spiel

Spielerzahl
Einzel-PC: 1
Netzwerk: –
Internet: 8

Dedicated Server
nicht vorhanden

Fazit: Ohne einen EA-Online-Account sind keine Multiplayer-Partien möglich. Zur Registrierung müssen Sie die Seriennummer von Need for Speed Carbon verwenden, es kann also immer nur ein Spieler pro gekauftem Spiel online mitmischen.

Beachten Sie, dass in den Spielständen von NfS Carbon diese Seriennummer angezeigt wird. Wenn Sie also Spielstände tauschen, achten Sie unbedingt darauf, wem Sie diese Daten anvertrauen!

Die Online-Rennen selbst laufen problemlos, da die ins Spiel eingebaute Lobby einfach und funktional aufgebaut ist. Witzig ist vor allem die Variante »Verfolgungs-Wechsel«, bei dem einer der Spieler die anderen jagt. Wer gestellt wird, ist anschließend der Jäger.

Wertung 7



Gefahren wird ausschließlich nachts. Schade, da hatte der Vorgänger Most Wanted mehr **Abwechslung** zu bieten. Ansonsten hat sich optisch so gut wie nichts getan – Kenner der Serie finden sich sofort zurecht.

Im Wettbewerb

GTR 2	92
Need for Speed Most Wanted	88
Juiced	87
Trackmania Nations	84
Need for Speed Carbon	**76**

An die Ausnahme-Simulation GTR 2 kommt Carbon bei weitem nicht heran. Doch auch am Vorgänger Need for Speed most Wanted und dem sehr guten Juiced scheitert es. Reizvolle Alternative: Trackmania Nations – kostenlos und höchst vergnüglich! Need for Speed Carbon eignet sich am besten für alle, die seine Vorgänger erst gar nicht kennen.

beiden Fahrer die Leitplanke durchbricht und in den Abgrund hinabsegelt.

In der zweiten Etappe sind Sie vorne, während sich der Punktestand auf Ihrem Konto dezimiert – wie schnell, hängt wieder vom Abstand des Verfolgers ab. Sobald Sie im Minus sind, haben Sie verloren – egal, ob im Rennen oder im Ziel. In den Canyon-Rennen ist die Lachgaseinspritzung übrigens abgeschaltet, für Sie genauso wie für den Computergegner. Wenn Sie die gleiche Strecke in einem anderen Rennmodus fahren, dann dürfen Sie dagegen auf das Nitrooxid zurückgreifen. Auch die Leitplanken sind dann nicht aus Pappe, sondern ebenso stabil wie überall sonst in der Carbon-Welt.

Driften wie ein Weltmeister

Neben den Canyon-Rennen sind die Drift-Wettbewerbe neu. Die kennen wir zwar schon aus dem Vorgänger, doch da spielten sie sich deutlich einfacher. Mit einigen eleganten Schlenkern konnten wir da locker Punkte sammeln und so gewinnen. In **Carbon** treten Sie erneut alleine auf der Piste an, die Gegner sehen Sie nur der gesammelten Punkte. Um Ihr Konto schnell zu füllen, brauchen Sie zwei Dinge: Geschwindigkeit und Wagemut. Denn zum einen sammeln Sie schneller Punkte, je flotter Sie unterwegs sind. Und außerdem – was noch entscheidender ist – müssen Sie vor allem in den so genannten Bonuszonen schnell unterwegs sein. Natürlich haben es diese Zonen in sich – sie liegen nämlich an der Innen– bzw. Außenseite der Kurven. Das heißt: Je näher Sie an der Wand entlang driften, desto zahlreicher wuseln

Die Rennmodi im Einzeltest



Circuit: Zwei oder drei Mal durch einen Rundkurs jagen, das kennen wir aus dem Vorgänger. Nützlich sind dabei die Abkürzungen, die unterschiedlich schwierig zu finden und zu erreichen sind.

die Driftpünktchen auf Ihr Konto. Nachteil: Immer wenn Sie gegen die Begrenzung knallen, wird der Drift abgebrochen.

Dazu kommt erschwerend, dass das alleine noch nicht genügt. Sie müssen zusätzlich Ihren Multiplikator nach oben schrauben, indem Sie während eines Drifts die Richtung ändern. Pro deutlichem Schlenker erhöht sich der Multiplikator. Wenn Sie zum Beispiel mit einem Drift 2.000 Punkte sammeln und dabei nur zwei Mal die Richtung ändern, erhalten Sie 4.000 Punkte. Schlenkern Sie dagegen gleich fünf Mal das Heck herum, multipliziert sich der Punktestand mit 5 – ergibt satte 10.000 Punkte. Nur so haben Sie eine Chance, diese Wettbewerbe zu gewinnen.

Alles beim Alten

Bei den anderen Rennmodi hat sich im Vergleich zu **Most Wanted** nichts verändert: Sprint, Rundkurs, Speedtrap und Checkpoint sind wieder mit von der Partie, die unbeliebten Drag-Rennen flogen hochkant raus. Das Tuning hat Electronic Arts weiter vereinfacht,



Darius ist ja soooo cool. Denkt er. Unser **Endgegner** hat bis auf sein schnelles Auto aber wenig zu bieten, vor allem keine schauspielerische Leistungen ...



Die **Canyon-Rennen** ohne Boss-Beteiligung finden zwar auf den gleichen Strecken statt, aber mit Nitro-Einspritzung und ohne kaputte Leitplanken. Nett, aber nicht wirklich aufregend.



Checkpoint: Hieß im Vorgänger Toll Booth, ist aber spielerisch identisch. In den Challenges mit Silber- und Gold-Schwierigkeit müssen Sie schon viel mit Nitro und Abkürzungen arbeiten, um die Checkpoints schnell genug abzuklappern.



Boss-Rennen: Hier kommt Pfeffer in die Canyon-Rennen, denn Sie fahren in zwei Etappen. Erst Sie hinterher, dann Sie voraus. Ist Ihr Punktestand bei Null, verlieren Sie. Sausen Sie in den Abgrund, verlieren Sie. Überholt Sie Ihr Gegner, verlieren Sie. Spannend – solange, bis Sie merken, dass in der Regel das stärkere Auto entscheidender als die Fahrkunst ist.



Drift: Anspruchsvoll, weil es hier nur auf den geschickten Umgang mit Gas und Lenkung ankommt. Experten driften fast nur mit dem Gaspedal und können so wunderbar weich und fast ohne Unterbrechung driften. Ein tolles Gefühl, wenn man das nach langem Üben endlich schafft!



Sprint: Wer zuerst ankommt, gewinnt. Auch hier gibt es keine Neuerung im Vergleich zum Vorgänger. Je nachdem, wie heiß die Gegend ist, taucht die Polizei auf – oder auch nicht. Entscheidenden Einfluss auf den Rennausgang hat das eh nicht.



Speedtrap: Was kein Autofahrer in Echt erleben will, ist hier das Ziel – möglichst schnell durch die Radarfallen rasen. Dabei sind vor allem Blocker nützlich, denn die können Ihre Gegner im entscheidenden Moment verlangsamen.

TECHNIK-CHECK



1.280x1.024 mit maximalen Details und 4x Antialiasing



1.024x768 mit minimalen Details

RAM 128 256 512 1.024 Installationsgröße 4,9 GB

MHz CPU	bis 1.000	1.200 bis 1.600	1.800 bis 2.200	2.400 bis 2.800	3.000 bis 3.400
Geforce 2/4 MX Radeon 7500 Geforce 3/4 Radeon 8500/9000	640x480x16 min. Details	640x480x16 mittlere Details	800x600x16 min. Details	1.024x768x16 min. Details	
		800x600x16 min. Details	1.024x768x16 min. Details	1.024x768x16 max. Details	
Geforce 5x00 Geforce 6200 Radeon 9500/9600 Radeon X600	640x480x16 min. Details	800x600x32 min. Details	800x600x32 min. Details	800x600x32 mittlere Details	800x600x32 max. Details
		800x600x32 max. Details	800x600x32 max. Details	1.024x768x32 min. Details	1.024x768x32 mittlere Details
Geforce 6600/7600 Radeon X700/1300 Radeon 9700/9800	640x480x16 max. Details	800x600x32 min. Details	800x600x32 max. Details	1.024x768x32 min. Details	1.024x768x32 max. Details
		800x600x32 max. Details	1.024x768x32 mittlere Details		1.280x1.024x32 mittlere Details
Geforce 7600 GS Radeon X1600 Geforce 6800 GT/Ul. Geforce 7600 GT Radeon X800/X850 Geforce 7800/7900 Radeon X1800/1900	640x480x32 min. Details	800x600x32 min. Details	1.280x1.024x32 min. Details	1.280x1.024x32 mittlere Details	1.280x1.04x32 6xAA/8x AF
	640x480x32 max. Details	1.024x768x32 mittlere Details	1.280x1.024x32 max. Details	1.280x1.024x32 max. Details	max. Details

- Ladezeiten sind bei Need for Speed Carbon ab 512 MByte kein Problem.
- Im Gegensatz zu Underground 2 brauchen Sie für Regentropfen auf der Windschutzscheibe eine Grafikkarte, die das Shader Model 2.0 oder höher unterstützt.
- Auf langsameren PCs reduzieren Sie am besten als erstes die Auflösung.
- Anti-Aliasing sollten Sie erst ab einer Radeon 9800 Pro/Geforce 5900 aktivieren.
- Carbon profitiert mehr von einer starken Grafikkarte als von der CPU. Ist der Rechner überlastet, gehen kaum Frames verloren, sondern das Spiel wird langsamer.
- Stellen Sie »Car Reflection Detail« ruhig auf »niedrig«, die Unterschiede fallen kaum auf.



Den **Drift-Wettbewerb** haben die Entwickler am stärksten umgekrempelt. Das Punktesammeln ist hier deutlich schwieriger geworden.

jetzt gibt es zum Beispiel die praktische Möglichkeit, mit nur einem Tastendruck die Leistung Ihres Flitzers gleich bis zum Maximum aufzubrezeln – abhängig von den freigespielten Teilen und dem Kontostand. Darüber hinaus warten aber weiterhin Hunderte von Anbauteilen und kompletten Body Kits auf willige Tuner, und die Farbenpracht lässt sich mit neuen Lacken und Vinyl-Aufklebern ins schier Unendliche treiben. Das neue »Auto-Sculpt« ist Makulatur – die Änderungen sind in der Praxis kaum zu sehen.

Herausfordernde Challenges

Überraschenderweise hat uns die Challenge Series mehr Spaß gemacht als der Karrieremodus mit seinem eintönigen Ablauf. Die Challenges bieten da deutlich mehr Vielfalt und die eine oder andere witzige Variante. So müssen wir einmal zum Beispiel zehn Polizeiwagen demolieren und anschließend entkommen – in einem Mülllaster! Dann wieder sollen wir satte 100.000 Punkte in einem Drift-Wettbewerb sammeln –



FLORIAN STANGL

Experte für Sportspiele

Carbon ist kein Most Wanted

Ja, ich bin enttäuscht. Der Vorgänger hat mir in allen Bereichen besser gefallen. Speziell die kastrierten Polizei-Verfolgungsjagden fehlen mir, das machen die Canyon-Rennen einfach nicht wett. Und warum jetzt wieder ausschließlich nachts gefahren wird, muss mir Electronic Arts schon erklären – ich erkenne darin keinen Sinn!

Drift gut, alles gut?

Die Drift-Wettbewerbe gefallen mir besser. Auch gut ist die Idee, dass ich die Pursuit Breaker nicht nur gegen die Bullen, sondern auch die anderen KI-Piloten einsetzen kann. Doch das reicht nicht, wenn der Karrieremodus derart eintönig ist. Kaufen Sie sich Most Wanted, vielleicht versteht EA das Signal und lässt den Entwicklern mehr Zeit.

Meine Wertung **79**



MARTIN DEPPE

Experte für Actionspiele

Spielerische Talfahrt

Es ist wieder dauerdunkel. Kaum Polizei, statt Dutzender Bullenschleudern im Nacken jagen mich nur eine Handvoll Cops, wenn überhaupt. Und sonst? Peinlichecoole Typen, denen ich Stadtteil um Stadtteil abknöpfen soll. Plus ein rudimentäres, aber schnell überflüssiges Teammanagement, das schon Juiced besser hinbekommen hat.

Familienkutschfahrt

Den Druck, jedes Jahr einen neuen Teil zu veröffentlichen, merkt man der Serie an. Underground war klasse, Teil 2 ein Abklatsch. Most Wanted war hervorragend, Carbon ist die Dieselvariante (ohne Turbo). Für zwei, drei Rennen zwischendurch macht's richtig Laune, danach steige ich wieder aus – weil der Langzeit-Fahrspaß auf der Strecke geblieben ist.

Meine Wertung **77**



Die **Polizei** ist zwar wieder mit von der Partie, aber seltener und kürzer als in Most Wanted. Die Verfolgungsjagden sind Nebenaspekt.

NEED FOR SPEED CARBON: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie Most Wanted nicht kennen

... wenn Sie einfach nur ein gutes Rennspiel wollen

... wenn Sie gerne mit Porsche, Lamborghini oder Corvette fahren wollen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie Most Wanted oder Underground 2 besitzen

... wenn Sie auch mal tagsüber Rennen fahren wollen

... wenn Sie einen abwechslungsreichen, intelligenten Story-Modus wollen



eine echte Herausforderung! Außerdem sind die Challenges besser ausbalanciert als der Story-Modus, denn hier können Sie nicht mit einem viel stärkeren Wagen als Ihre Gegner antreten, sondern fahren mit vorgegebenen Autos in homogenen Pulks. Da die Challenges von Bronze über Silber hin zu Gold im Schwierigkeitsgrad sanft aber stetig ansteigen, haben auch **Need for Speed**-Veteranen einige schöne Herausforderungen vor sich. Viele Wettbewerbe können Sie sogar wahlweise alleine gegen die KI oder im Multiplayer-Modus gegen menschliche Fahrer absolvieren.

Multiplayer nur im Internet

Der Mehrspielermodus weist einige witzige Ideen auf, so zum Beispiel eine Variante, die an Fangen erinnert: Ein Spieler muss als Polizist die anderen verfolgen – wenn er einen festnimmt, wird dieser zum Gesetzeshüter und so weiter. Schade finden wir, dass **Need for Speed Carbon** nur über die EA-eigenen Server online spielbar ist und weder Splitscreen noch LAN-Unterstützung anbietet. Dafür ziehen wir dem Spiel ein bisschen von der eigentlich sehr guten Multiplayer-Wertung ab – wir hätten uns einfach mehr Möglichkeiten gewünscht.

Nachts sind alle Autos grau

Wenn **Need for Speed Most Wanted** bei Ihnen einwandfrei lief, dann wird **Carbon** bei Ihnen genau so gut laufen. Die Grafik hat sich nicht verändert – mit der Ausnahme, dass wieder nur nachts gefahren wird. Schade. Wieder einer der Pluspunkte von **Most Wanted**, der im Nachfolger fehlt. Der Sound ist erneut auf enorm hohen Niveau, vor allem die kernigen Motoren mit fetten Schaltgeräuschen haben uns gefallen. Die EA Trax sind wie immer Geschmackssache – man kann sie ja jederzeit abschalten. Sehr gut gefallen haben uns die kernigen Motoren-Sounds, die vor allem mit einem guten Lautsprechersytem richtig satt wummern, brummen, dröhnen oder kreischen. Auch die Sprachausgabe ist ordentlich.

Florian Stangl



SIMON FISTRICH
Experte für Actionspiele

NFS 2007, 2008, 2036 ... ?

Ist ein Arzt unter Ihnen? Der könnte vielleicht endlich die Krankheit auskurieren, die bei EA schlimmer wütet als die Pest. Egal ob Fifa, Battlefield oder Need for Speed: Jede Serie muss auf Biegen und Brechen nach 12 Monaten fortgesetzt werden, egal ob neue Ideen es rechtfertigen oder eben nicht. Carbon kocht spielerisch nämlich auf Sparflamme.

Halbgare Neuauflage

Wo sind die launigen Polizeijagden? Warum fahre ich ausschließlich nachts über gleichförmige Strecken? Vermutlich wegen des Proleten-Szenarios, vielen Dank! Den durchaus vorhanden Fahrspaß bietet mir auch Most Wanted. Und grafisch ist man weit davon entfernt, neue Akzente zu setzen. Von einem neuen Need for Speed erwarte ich mehr als dieses halbgare Update.

Meine Wertung **74**



SASCHA GLISS
Experte für Sportspiele

Langsam reicht's!

Die pseudo-coole NfS-Welt hängt mir zum Hals raus. Woher haben diese schlecht schauspielernden, knackärschigen Teeniemodels eigentlich das Geld, um sich sündteure Autos wie den Audi R8 oder den Ford GT zu leisten? Nichts gegen eine spannende Story in einem Rennspiel, aber wenn die derart konstruiert und realitätsfern ist wie in Carbon, dann verzichte ich lieber völlig auf eine Geschichte.

Unpimp my Spielkonzept!

Rein fahrerisch hat sich seit Most Wanted nicht viel getan: Die »Physik« geht für ein Action-Rennspiel in Ordnung. Für mich allerdings könnte sie einen Tick realistischer sein. Liebe Entwickler: Schmeißt die »Pimp my Ride«-Attitüde über Bord und setzt Euch an die Neuauflage des genialen NfS Porsche!

Meine Wertung **75**



Genre: Rennspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: EA Black Box
Hersteller: Electronic Arts

Webseite: nfs.ea.com
Hotline: 09001/202 520 (0,25 € pro Minute)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton | Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 1 Stufe; leicht bis mittel

empfohlene Steuerung

Multiplayer Internet (8 Spieler) | Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Multiplayer	7

Ideal für: Rennspieler, die den Vorgänger nicht haben

Alternative Vollpreis: NfS Most Wanted (ca. 50 €, 12/2005: **88**)

Alternative Budget: DTM Race Driver 2 (ca. 10 €, 06/2005: **85**)

PRO
- frei erkundbare Stadt
- Zeit sparendes Springen zu Rennen
- drei Autoklassen
- anfangs hilfreiche Begleitfahrer
- einsteigerfreundliche Steuerung
- sehr guter Motorensound
- nette Ideen im Challenge-Modus

KONTRA
- zu graue Grafik
- Streckenbauteile wiederholen sich
- stark eingeschränkte Verfolgungsjagden
- kein Multiplayer im LAN
- stellenweise Grafikfehler
- Spielablauf wiederholt sich
- Polizei fährt immer noch gegen Wände

FLORIAN STANGL	79
MARTIN DEPPE	77
SIMON FISTRICH	74
SASCHA GLISS	75

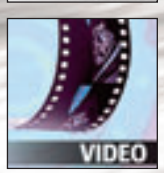
Durchschnitts-Wertung der Tester: **76**





RACE





Fixe Schweden: Schneller als erwartet schicken uns die Rennspiel-Profis von Simbin erneut auf die Strecke. Diesmal mit den relativ bescheiden motorisierten Rennern der WTCC.

SETUP

Installation:
Die von uns getestete Goldmaster belegt 1,10 GB auf der Festplatte. Setups und gespeicherte Meisterschaften liegen im Unterverzeichnis Race/Userdata/Spielername.

Kopierschutz:
Laut Eidos muss Race über Steam aktiviert werden. Einen zusätzlichen Kopierschutz gibt es nicht.

Wer hat behauptet, das Genre der Simulationen sei tot? **GTR 2** steht gerade mal drei Monate im Laden, und schon legen die Jungs von Simbin mit **Race** nach. Natürlich verwundert es angesichts dieses Tempos kaum, dass sich das WTCC-Spiel nicht grundlegend von **GTR 2** unterscheidet. Schließlich nutzen die Entwickler eine feingetunte Version der Technik, die schon in der Simulation zur FIA GT zum Einsatz kam.

Modellgepflegt

Spätestens auf der Strecke wird klar, dass hier erneut die GMotor-2-Engine werkelt. Der Asphalt, die Curbs, die Streckenposten und die Gebäude am Straßenrand: Alles erinnert an den preisgekrönten Quasi-Vorgänger. Erst auf den zweiten Blick fallen die Feinheiten ins Auge, auf die die Entwickler besonders stolz sind. So sind die Räder der Autos diesmal echte 3D-Objekte, durch die wir hindurch die Bremsanlage und den Asphalt unter dem Wagen sehen können. Oder der Regen: Der sieht jetzt weniger generisch aus. Die Tropfen klatschen in Race nämlich nicht nur auf unsere Scheibe, sie bewegen sich dort auch im Fahrtwind. Ein weiteres Feature-chen, auf das die Macher unermüdlich hinweisen: Steinschlag! Jawohl, in **Race** schleudern andere Fahrzeuge Steine auf unsere Scheibe, die dort knallend einschlagen und ab und an eine Katsche hinterlassen.

Bonus-Serien

Der Star des Spiels ist natürlich die World Touring Car Championship (WTCC); als Nebendarsteller mit dabei: die Mini-Challenge und die Ur-WTCC von 1987 (siehe Kasten). Alle drei Serien finden auf den Strecken der aktuellen WTCC-Saison statt. Neben Klassikern wie Monza oder Brands Hatch nehmen wir also auch brandneue Kurse wie Istanbul oder den unglaublich engen und verwinkelten Stadtkurs von Macao unter die Räder, gegen den der Grand-Prix-Kurs von Monaco beinahe weitläufig

WTCC & MINI-CHALLENGE: DIE RENNSERIEN IN RACE



WTCC '87

Der Urahn der heutigen WTCC wurde erstmals 1987 ausgetragen und aufgrund zu hoher Kosten bereits nach einem Jahr wieder eingestellt. In der Realität kamen Autos von acht Herstellern zum Einsatz (etwa Mercedes 190 2,3-16, Ford Sierra RS 500, Toyota Supra). Ins virtuelle Feld von Race haben es (aufgrund der komplizierten Lizenzsituation) nur der BMW M3 und der Alfa 75 Turbo geschafft.



WTCC

Die aktuelle WTCC ist zusammen mit der Formel 1 und der Rally-Serie WRC eine von drei offiziellen FIA-Weltmeisterschaften. Hier fahren Autos von Alfa Romeo, BMW, Chevrolet, Honda, Peugeot und Seat. Bei fast allen Fahrzeugen kommt Frontantrieb zum Einsatz, nur BMW setzt auf klassische Hecktriebler. Das Reglement beschränkt die Größe der Motoren (zwei Liter) und schreibt eine Drehzahlbegrenzung vor.



Mini-Challenge

Der Cup mit den knuffigen Rennsemmeln findet im Rahmenprogramm größerer Serien (WTCC, Formel 1) statt. Wie in Markenpokalen üblich, sollen die Autos möglichst identisch auf die Strecke gehen. Motor und Kompressor sind verplombt, um Chancengleichheit zu gewähren. Die Autos sind übrigens ziemlich nah an der Serie: Mit rund 210 PS sind sie nicht stärker als der straßentaugliche Cooper S JCW.



Blinder Holländer: **Tom Coronel** hat den Bremspunkt zur Rettifilo-Schikane verpasst und demonstriert die Fähigkeiten des Race-Schadensmodells.

wirkt. Wie üblich bietet das Spiel mehere Modi. Vom schnellen Sofort-Rennen bis zu einer kompletten Meisterschaft ist alles dabei. Als zusätzliches Schmankerl gibt's außerdem zwei Zeitfahrmodi, in denen wir unsere eigenen oder die Bestzeiten realer WTCC-Piloten unterbieten müssen.

Doppelt gemoppelt

Da die Entwickler natürlich die offiziellen Regeln der WTCC übernehmen, erwartet uns am Rennwochenende ein anderer Ablauf als etwa in **GTR 2**. Nach freiem Training und Qualifying müssen wir in **Race** nicht ein, sondern zwei Rennen hintereinander absolvieren. Dabei dient der Zieleinlauf des ersten als Startaufstellung für den zweiten Lauf. Die ersten acht Piloten starten in umgekehrter Reihenfolge. Beide Rennen haben Sprintcharakter, und enden nach jeweils rund 50 Kilometern. Boxenstopps gibt es aus diesem Grund nicht, aber immerhin sind zwischen den beiden Läufen 30 Minuten für Reparaturen vorgesehen.

Sowohl Reparaturen als auch das knappe Zeitlimit simuliert das Spiel natürlich. Wer also in Rennen eins etwa seine Bremsen zu sehr fordert, muss unter Umständen den zweiten Lauf mit defekten oder



Regenrennen gehören zu den größten Herausforderungen im Motorsport. Auch in Race kommt es bei nasser Piste häufig zu Blechlawinen.



Stadtkurse sind eng, **Macao** ist noch enger. Laut Simbin sind die echten WTCC-Piloten von der virtuellen Version der Strecke schwer begeistert.

RACE: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... wenn Sie ein Fan der WTCC sind

... wenn Sie auf enge Stadtkurse à la Monte Carlo stehen

... falls Sie Youngtimer-Rennen und Markenpokale mögen

Sollten Sie nicht kaufen ...

... wenn Sie schon GTR 2 nicht mochten

... falls Sie von einem Rennspiel eine Story erwarten

... wenn Sie kein PC-Lenkrad besitzen





Kauderwelsch: In der Goldmaster-Version sind die deutschen **Texte** schlecht bis falsch übersetzt und passen nicht richtig auf den Schirm.

TECHNIK-CHECK

RAM: 512 | 768 | 1.024 | 2.048 — Installationsgröße 1,1 GB

MHz CPU	bis 1.500	1.600 bis 2.100	2.200 bis 2.700	2.800 bis 3.300	ab 3.400
Geforce 2/4 MX Radeon 7500	nicht möglich	nicht möglich			
Geforce 3/4 Radeon 8500/9000		640x480x32 niedrige Details	640x480x32 mittlere Details	800x600x32 mittlere Details	
		800x600x32 mittlere Details		800x600x32 niedrige Details	
Geforce 5x00 Geforce 6200 Radeon 9500/9600 Radeon X600		640x480x32 mittlere Details		800x600x32 mittlere Details	
		800x600x32 mittlere Details		1.024x768 mittlere Details	
Geforce 6600/7600 Radeon X700/1300 Radeon 9700/9800		800x600x32 mittlere Details		800x600x32 mittlere Details	
		1.024x768 mittlere Details		1.024x768x32 mittlere Details	
Geforce 7600 GS Radeon X1600		1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 hohe Details	
		1.280x1.024x32 hohe Details		1.280x1.024x32 hohe Details	
Geforce 6800 GT/Ul. Geforce 7600 GT Radeon X800/X850		1.280x1.024x32 hohe Details		1.024x768x32 hohe Details	1.024x768x32 max. Details
		1.280x1.024x32 hohe Details		1.280x1.024x32 hohe Details	1.280x1.024 hohe Details
Geforce 7800/7900 Radeon X1800 Radeon 1900		1.024x768 mittlere Details	1.280x1.024x32 hohe Details	1.280x1.024x32 max. Details	1.600x1.200x32 max. Details
		1.280x1.024x32 hohe Details	1.280x1.024x32 max. Details	1.600x1.200 hohe Details	

- Wie in GTR 2 fordern Regen und ein großes Starterfeld viel Performance. Selbst High-End-PCs gehen in die Knie, wenn wir mit über 20 Gegnern zu einem Nassrennen antreten.
- Die Leistungsangaben in unserem Technik-Check beziehen sich auf ein Rennen im Trockenen.
- Video-Optionen: Wählen Sie eine der vier Voreinstellungen und verstellen Sie dann gegebenenfalls einzelne Punkte. Die realistischen Spiegel etwa ziehen merklich Leistung.
- Falls Ihr PC ruckelt, drehen Sie den Detailgrad der Autos herunter, deaktivieren Sie Anti-Aliasing, reduzieren Sie die Zahl der sichtbaren Autos oder den Detailgrad der Welt.

angeschlagenen Stoppern absolvieren, da die in 30 Minuten nicht ausgetauscht werden können.

Boxenchaos

Im Rennen selbst passiert an den Boxen zwar nichts, aber natürlich stimmen wir hier auch in **Race** unser Auto ab, bevor es auf die Strecke geht. Dafür setzen uns die Entwickler einen mühsam renovierten Setup-Bildschirm vor. Der bietet dieselben Funktionen wie schon in **GTR 2**, ist aber mit separatem Schirm für Vorder- und Hinterachse zu arg verschachtelt. Während wir in **GTR 2** (und praktisch jedem anderen Rennspiel) die Messwerte und Einstellungen für alle vier Räder auf einen Blick sehen, müssen wir in **Race** umständlich zwischen Vorder- und Hinterachse hin- und herklicken. Zudem sind die deutschen Texte schlecht übersetzt und passen teilweise nicht an die für sie vorgesehene Stelle.

Lenkradpflicht!

Dank gewohnt exzellenter Fahrphysik sind die Auswirkungen unserer Setup-Bemühungen auf der Strecke eindeutig erfahrbar. Besonders interessant wird die Sa-



STEPHAN GIRLICH*

(Gast-)Experte für Rennspiele

Simulation für Einsteiger

Während Sascha in der letzten Ausgabe Race als eine Art GTR 2.5 einstufte, würde ich noch einen Schritt weiter gehen und von Version 1.5 sprechen. Mit deutlich weniger Autos und Strecken liegen schon quantitativ Welten zwischen beiden Titeln.

Trotzdem hat Race natürlich seine Daseinsberechtigung. Das brillant simulierte Fahrverhalten bietet das gleiche überragende Niveau wie in GTR 2, nur lassen sich die Wagen eben durch die erheblich niedrigere Motorleistung einfacher kontrollieren. Das könnte GTR-Profis etwas unterfordern. Der geniale, wahnsinnig enge Stadtkurs von Macao entschädigt dafür mit einem Nervenkitzel, wie ich ihn sonst nur bei virtuellen Rennen durch die Straßenschluchten von Monaco erlebt habe.

Meine Wertung **87**



FLORIAN STANGL

Experte für Sportspiele

Mehr Innovation, bitte!

Simbin gibt Gas und tritt gleichzeitig auf die Innovationsbremse. Race kommt ungewöhnlich bald nach GTR 2, bietet technisch aber nicht viel Neues. Mir persönlich ist das relativ wurscht: Ich mag die bodenständigeren Autos der WTCC, und jedes Spiel, in dem ich den Ur-M3 fahren kann, hat bei mir per se einen großen Stein im Brett.

Merkwürdig finde ich aber Simbins Timing. Race tritt zwangsläufig in direkte Konkurrenz zu seinem Quasi-Vorgänger GTR 2. Und dabei lässt der Neuling Federn. Langstreckenrennen? Fehlanzeige. Nachtrennen? Gibt's auch nicht. Die geniale Fahrschule fehlt ebenfalls. Für sich betrachtet ist Race erstklassig, GTR 2-Besitzern empfehle ich dennoch eine ausgiebige Probefahrt.

Meine Wertung **85**

** Stephan Girlich ist Chefredakteur unserer Schwesterzeitschrift DVD Vision, spielt seit Jahren Rennsimulationen und hat bereits in Ausgabe 09/2006 GTR 2 getestet.*

www.cynamite.de



Das **Armaturenbrett** des BMW E30 M3 von 1987 wirkt heute schon fast antiquarisch. Trotz seines hohen Alters ist der Bayer sauschnell.



Mehr Sicht! Im Regen und in der Gischt der Gegner ist oft Blindflug angesagt. Da helfen auch die virtuellen **Scheibenwischer** nicht mehr.

che natürlich dadurch, dass in der WTCC fast ausschließlich Fronttriebler zum Einsatz kommen. In engen Kurven untersteuern die tendenziell, ziehen also mit der Vorderachse nach außen. Dementsprechend anders müssen wir die Wagen im Vergleich zu Hecktrieblern einstellen und über die Strecke bewegen. Mit einem Force-Feedback-Lenkrad ist das auch kein Problem, denn Simbin-typisch bietet auch **Race** ein hervorragendes Fahrgefühl.

Nach eigener Aussage haben die Entwickler die Fahrphysik überarbeitet und den Anforderungen der WTCC-Autos angepasst. Das spüren wir gleich in der ersten Kurve, in die wir uns mit einem Fronttriebler wagen. Den haben wir zwar nach der Regel abgestimmt, dass ein untersteuernder Wagen möglichst übersteuernd ausgelegt werden sollte, trotzdem rutscht der Alfa Romeo 156 bei zu hoher Geschwindigkeit über die Vorderräder. Neuer Versuch in der nächsten Kurve: Mit kurzem Ruck am Lenkrad und einem Gaslupfer überreden wir das Heck zum Mitlenken. Der Alfa wird hinten leicht, keilt kurz aus, dreht sich dann aber doch in die Kurve hinein.

Mach' sie nass!

Besonders herausfordern wird es auf den Strecken, wenn wir das Wetter von »trocken« auf »Regen« stellen. Gerade die Fronttriebler leiden dann unter akuter Traktionsschwäche – genau wie im echten Leben. Im Vergleich zu **GTR 2** machen Regenrennen optisch deutlich mehr her. **Race** bietet die vielleicht realistischsten Regentropfen der Spielegeschichte, funktionierende Scheibenwischer und schön nebelig aufgewirbelte Gischtfontänen auf der Strecke. Damit vervollkommnen die Entwickler den Look des Spiels, das einen kleinen Tick besser ausschaut als **GTR 2**. Die Wagen sind hoch detailliert: Auch Kleinigkeiten wie die Schnellverschlüsse der Hauben sitzen an der richtigen Stelle, und selbst winzige Details wie die Reifenventile wurden diesmal als echte 3D-Objekte ins Spiel eingebaut. Das umfangreiche Schadensmodell inklusive wegfliegender Karosserieteile und Räder hingegen erinnert schwer an **GTR 2**, sein physikalisches Pendant wirkt noch einen Tick besser.

Sascha Gliss



MIKKL GALUSCHKA
Experte für Rennspiele

Wenig PS, viel Fahrspaß

Simulation für Einsteiger? Da muss ich Stephan glatt widersprechen. Klar, die PS-schwachen WTCC-Kisten fühlen sich im ersten Moment fast schon langweilig an. Wo ich aber bei GTR 2 durch bessere Kontrolle Boliden ganze Sekunden abzwacken kann, muss ich mir hier jedes Zehntel aufs Härteste erkämpfen. Gerade im Internet und in Rennligen dürfte es damit zum Knaller werden – wenn SimBin endlich mal einen astreinen Online-Modus hinbekommt.

So viel Freude am Fahren Race auch bereiten mag – langsam schleicht sich ermüdende Routine ein. Von den Menüs über die Setups bis hin zum Grafikstil: Alles hat man bei SimBin/ISI inzwischen zigmal gesehen und lässt unweigerlich erste »da hätte es auch ein Addon getan«-Gedanken aufkommen.

Meine Wertung **82**



SASCHA GLISS
Experte für Simulationen

Für Gelegenheitsraser kein Pflichtkauf

Trotz neuer Rennserie und Detailverbesserungen kann Race seine Verwandtschaft zu GTR 2 nicht leugnen. Kenner freuen sich über realistischen Regen, Steinschlag oder Scheibenwischer. Ob die aber den Kauf rechtfertigen, hängt davon ab, wie sehr Sie sich für den Rennsport und besonders für die WTCC begeistern können.

Ich jedenfalls mag Race, denn es simuliert eine wenig bekannte Serie und nutzt dafür eine noch ausgefeiltere Technik als GTR 2. Als Sahnehäubchen gibt's obendrauf auch noch den Mini-Challenge und die WTCC-Oldies. Ärgerlich: Die lieblos übersetzten und angepassten deutschen Bildschirmtexte der Goldmaster-Version. Bis zum ersten Patch bleibe ich definitiv bei den englischen Originaltexten.

Meine Wertung **87**



Genre: Rennsimulation
Verkaufsstart: 24. November 2006
Entwickler: Simbin
Hersteller: Eidos

Webseite: www.race-game.org
Hotline: 0900/183 95 82 (1,86 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 3 Stufen; leicht bis schwer

empfohlene Steuerung

Multiplayer Internet (32 Spieler) / Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (32 Spieler)

Ideal für: Tourenwagen-Fans

Alternative Vollpreis: GTR 2 (ca. 40 €, 09/2006: 92)
Alternative Budget: GTR (ca. 10 €, 12/2004: 91)

PRO
- interessante Rennserie
- schicke Grafik
- geniale Fahrphysik
- Bonus-Rennserien
- coole Strecken
- mitreißende Motor- und Autosounds
- nachvollziehbares Schadensmodell
- schlaue KI ...

KONTRA
- ... mit kleinen Aussetzern
- trockene Präsentation
- deutsche Texte schlecht übersetzt
- wenig Einsteigerhilfen
- relativ großer Hardware-Hunger
- wenig innovativ

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	10
Atmosphäre	7
Multiplayer	8

Durchschnitts-Wertung der Tester: **85**

SASCHA GLISS	87
FLORIAN STANGL	85
STEPHAN GIRLICH	87
MIKKL GALUSCHKA	82



Auf Wunsch blendet das Spiel den **»Ghost«** (links) ihrer bisher besten Fahrt zum Vergleich ein. Super zum üben, störend im Wettkampf.



Im neuen »Speed-Downhill«-Wettbewerb bringt das **höchste Tempo** den Sieg. Dafür müssen Sie den orangen Punkt stets in der Mitte halten.

SKI ALPIN RACING 2007

Trotz der wenigen Neuerungen ist das alpine Skispektakel noch lange kein Schnee von gestern.

Nachdem die Spieleserien **RTL Ski Alpin** und **Ski Racing** (Jowood) in den vergangenen Jahren als Konkurrenten um die Gunst der Käufer buhlten, haben die Publisher diesmal die Ressourcen gebündelt. Dabei herausgekommen ist **Ski Alpin Racing 2007**, das sich spielerisch eher am RTL-Produkt orientiert und von Jowood einige Detailverbesserungen und die Hermann-Maier-Lizenz übernommen hat. Ansonsten hat sich im Vergleich zu den Vorgängern wenig getan.

Mit Vollgas ins Tal

Im Mittelpunkt des Spiels steht traditionell der Karrieremodus. In den Disziplinen Slalom, Riesenslalom, Super-G und Abfahrt düsen Sie die Pisten auf der Jagd nach Bestzeiten herunter. Gute Platzierungen bringen Erfahrungspunkte, die Sie auf die Fähigkeiten der einzelnen Disziplinen verteilen. Gewonnenes Preisgeld investieren Sie in bessere Ausrüstung, ohne die Sie in der höchsten der drei Klassen keine vorderen Platzierungen erreichen können.

Ski Alpin Racing 2007 setzt ganz klar auf flotte, arcade-lastige Rennen und ist dank der simplen Steuerung auch für Einsteiger geeignet. Ärgerlich für Profis: Auf den Strecken gibt's maximal zwei Messpunkte für Zwischenzeiten. In welchen Passagen Sie Zeit verlieren oder durch eine geniale Linie gewinnen, ist daher kaum nachzuvollziehen. Das Streckendesign ist ganz gut, aber durchaus noch ausbaufähig. Die meisten Läufe sind sehr rhythmisch gesteckt und bieten kaum Überraschungen. Das garantiert anfangs schnelle Erfolgserlebnisse, langweilt aber auch schnell: Wo echte Skifahrer bei Geländeübergängen bremsen müssen, fahren Sie am PC meist mit Vollgas ins Tal.

Ab ins Gelände!

Von den beiden zusätzlichen Wettbewerben ist »Free Ride« der spannendere. Dabei müssen Sie Ihren Fahrer bei Höchstgeschwindigkeit durch Baumgruppen oder um Liftanlagen manövrieren – spannend. »Speed-Downhill« erfordert lediglich dosierte Ausgleichsbewegungen, die einen Punkt in einem Zielbereich halten. Je besser Sie das schaffen, desto höher die Geschwindigkeit. Das können die Entwickler aber nächstes Mal zugunsten von mehr »Free Ride«-Strecken weglassen.

Georg Valtin



GEORG VALTIN
Experte für Sportspiele

Mehr Simulation, bitte!

Ein wenig enttäuscht bin ich schon, dass es kaum spielerische Änderungen gibt. Ich hätte mir eine Verschiebung in Richtung Simulation gewünscht. In Kombination mit anspruchsvolleren und abwechslungsreicheren Strecken hätte das die Langzeitmotivation deutlich erhöht. So aber ist der Spaß zu schnell vorbei, auch weil es für den gelungenen »Free-Ride«-Modus zu wenige Strecken gibt.

Lobenswert: die unterhaltsamen Wortgefechte zwischen den beiden Kommentatoren.

Meine Wertung **83**



MIKKL GALUSCHKA
Experte für Sportspiele

Schussfahrt abwärts

Und wieder so ein »uns fiel so recht nix ein«-Ding. Zwar ist es nicht ganz so schlimm wie beim Skispringen, dafür sagt mir Ski Alpin Racing spielerisch nicht so zu. Es ist mehr ein Geschicklichkeitstest als der ernsthafte Versuch, Skifahren auf dem PC zu simulieren.

Wer sich deshalb anderweitig umschaut, findet mit ORF Ski Challenge von Green Tube eine realistischere und insgesamt bessere Alternative. Die ist auch noch Freeware – das sollte 49 Games wirklich zu denken geben.

Meine Wertung **77**



Genre	Sportspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	49 Games
Hersteller	RTL
Webseite	www.alpineskiracing2007.com
Hotline	01805/624 445 33 (0,12 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer Internet (12 Spieler)	Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (12 Spieler)

Ideal für
winterfeste Arcade-Raser

Alternative Vollpreis
RTL Skispringen 2007 (ca. 30 €, 12/2006: 76)

Alternative Budget
RTL Ski Alpin 2006 (ca. 20 €, 12/2005: 83)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 1,4 GB

Auflösung 800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Geforce 6800	RAM	768 MB

PRO
- einfache, präzise Steuerung
- zahlreiche Wettbewerbe
- umfangreicher Karrieremodus
- coole »Free Ride«-Strecken

KONTRA
- gleichförmiges Streckendesign
- für Profis zu einfach

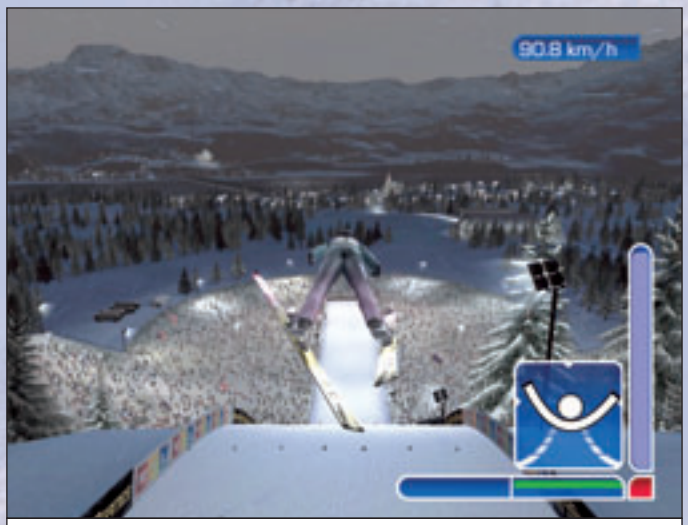
EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	9
Atmosphäre	7
Multiplayer	8

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN	83
MIKKL GALUSCHKA	77

80



Nachtspringen bei Schneefall sind zwar etwas fürs Auge, aber bei starken Seitenwind selbst für Steuerkünstler der viel zitierte Balanceakt.



Das Menü des **Karrieremodus** ist quasi unverändert, auch der gesamte Spielablauf. Wer den Vorgänger hat, kann sich den Kauf sparen.

RTL SKI-SPRINGEN 2007

Keine Ideen? Innovationsangst? Wir wissen es nicht, aber dieses Spiel ist ein lustlos wirkender Aufguss.

In den vergangenen Jahren etablierte sich die **RTL Skispringen**-Reihe dank merklicher Qualitätssprünge zu einer festen Größe im Sportgenre. Doch bereits bei der Version des letzten Jahres war eine gewisse Stagnation zu erkennen, wenn auch auf hohem Niveau. Das setzt sich bei **RTL Skispringen 2007** fort, in der die Entwickler hauptsächlich grafische Kosmetik betrieben, etwa in Form von geschmeidigeren Bewegungsoptionen und hübscher Beleuchtungs- und Wettereffekte.

Die einzige spielerische Neuerung: Sie müssen Ihren Athleten auch nach der Landung im Gleichgewicht halten. Das erhöht aber weder den Spielspaß, noch ist es eine zusätzliche Herausforderung. In Sachen Spielmechanik war der Vorgänger allerdings auch schon so ausgereift, dass die Simulation des eigentlichen Sprungablaufs kaum noch optimierbar ist. Naheliegend wäre also gewesen, das ganze Drumherum aufzupäppeln, doch da hat sich wenig getan.

Ein Balanceakt

Erfolgreiche Sprünge erfordern gutes Timing bei Absprung und Landung. In der Anlaufspur, im Flug und nach dem Aufsetzen halten Sie Ihren Springer mit dosierten Ausgleichsbewegungen per Maus möglichst in der Idealposition – was bei starkem Seitenwind recht schwierig ist.

Verpackt sind die Wettkämpfe in einen Karrieremodus nach bekanntem Muster. Als Nachwuchstalent beginnend qualifizieren Sie sich mit guten Leistungen für die Amateurspringen und schließlich für den Weltcup mit Originalschanzen und -veranstaltungen wie der Vier-Schanzen-Tournee. Lizenzierte Springer fehlen allerdings auch diesmal.

Formschwankungen

Etwas überrascht haben uns die extremen Formschwankungen der KI-Gegner. Die nehmen uns bei manchen Wettkämpfen 20 Meter ab, obwohl wir einen perfekten Sprung ins Tal zaubern. Andererseits haben wir auch gewonnen, wenn wir nur mittelmäßige Leistungen abgeliefert haben.

Als größten Störfaktor empfanden wir aber die langen Ladezeiten beim Übergang vom Karrieremenü zu den Springen. Auch das Wachsen und Trainieren vor jedem Wettkampf halten auf – da fehlt eine Automatik-Option.

Georg Valtin



GEORG VALTIN
Experte für Sportspiele

Ende der Fahnenstange

RTL Skispringen 2007 verdeutlicht, dass die Serie in dieser Form wohl kaum noch Entwicklungspotenzial hat. An der Spielmechanik oder Steuerung zu schrauben wäre auch sinnlos, denn beides funktioniert schon seit zwei Jahren nahezu perfekt.

Das Spiel hat jetzt das Problem, dass Besitzer des Vorgängers keinen Kaufanreiz haben. Abhilfe könnte eine offizielle Lizenz der Springer oder ein überarbeiteter Karrieremodus bieten. So bleibt es aber ein lauer Aufguss.

Meine Wertung 78



MIKKL GALUSCHKA
Experte für Sportspiele

Flug abwärts

Habe ich Paranoia? Oder werde ich seit einigen Wochen von lustlosen Sportspiel-Updates geradezu verfolgt? Bei der Skispringen-Serie ärgere ich mich besonders, denn ich habe ihr auch die letzten ideenärmeren Jahre die Treue gehalten.

Doch mit der 2007er Auflage schießt 49 Games den Vogel ab. Sie ist dermaßen frei von neuen Ideen oder nützlichen Elementen, dass ich sie noch nicht einmal Neueinsteigern empfehlen kann. Denn der Vorgänger bietet genauso viel für inzwischen weniger Geld.

Meine Wertung 73



Genre: Sportspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: 49 Games
Hersteller: RTL

Webseite: www.49games.de
Hotline: 01805/624 445 33 (0,12 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 **30** 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 3 Stufen; leicht bis schwer

empfohlene Steuerung

Multiplayer: Einzel-PC (1 Spieler), Internet (10 Spieler), Netzwerk (10 Spieler)

Ideal für: Serien-Neulinge und feinfühlige Maus-Beweger

Alternative Vollpreis: Ski Alpin Racing 2007 (ca. 30 €, 12/2006: 80)

Alternative Budget: RTL Skispringen 2006 (ca. 10 €, 12/2006: 81)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 1,1 GB

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB

PRO
- sehr gute Steuerung
- umfangreicher Karrieremodus
- motivierendes Spielprinzip

KONTRA
- schwankende Gegner-KI
- keine Original-Daten
- lange Ladezeiten

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	9
Atmosphäre	7
Multiplayer	8

Durchschnitts-Wertung der Tester

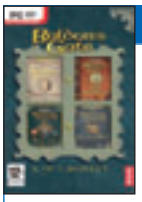
GEORG VALTIN 78
MIKKL GALUSCHKA 73

76

AKTUELLE **BUDGET-SPIELE**

SPIEL	CA. PREIS	PATCH	ANBIETER	GENRE	TEST IN	WERTUNG
bis 10 Euro						
ANNO 1503	10 EURO	1.04.02	Koch Media	Aufbau-Strategie	Dezember 2005	83
BLITZKRIEG 2	10 EURO	1.5	Ak Tronic	Echtzeit-Taktik	Oktober 2005	85
BROTHERS IN ARMS	10 EURO	1.11	Ak Tronic	Taktik-Shooter	April 2006	81
COLIN MCRAE RALLY 2005	10 EURO	1.1	Koch Media	Rennspiel	–	88
DEUS EX 2	10 EURO	1.2	Ak Tronic	Action-Rollenspiel	–	80
DTM RACE DRIVER 2	10 EURO	1.2	Koch Media	Rennspiel	Juni 2005	85
FAR CRY (dt.)	10 EURO	1.33	Ak Tronic	Ego-Shooter	September 2005	88
FREELANCER	10 EURO	1.4	Ak Tronic	Weltraumspiel	Mai 2005	85
LEGO STAR WARS	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Actionspiel	Oktober 2006	86
MAX PAYNE 2	10 EURO	1.01	Ak Tronic	Actionspiel	–	87
NEVERWINTER NIGHTS	10 EURO	1.66	Ak Tronic	Rollenspiel	Juni 2005	84
NIBIRU (Special Edition)	10 EURO	–	Ak Tronic	Adventure	April 2005	80
PANZERS 2	10 EURO	1.06	Ak Tronic	Echtzeit-Taktik	August 2005	84
PLAYBOY THE MANSION	10 EURO	1.01	Ak Tronic	Bunny-Simulation	Juli 2005	67
ROME TOTAL WAR	10 EURO	1.5	Ak Tronic	Strategiespiel	September 2005	86
SACRED: UNDERWORLD	10 EURO	2.2.5	Ak Tronic	Action-RPG-Addon	April 2005	81
SERIOUS SAM 2	10 EURO	2.070	Ak Tronic	Egoshooter	Juli 2006	83
SHATTERED UNION	10 EURO	–	Ak Tronic	Runden-Taktik	November 2005	82
SILENT HUNTER 3	10 EURO	1.4b	Ak Tronic	U-Boot-Simulation	April 2005	82
TORINO 2006	10 EURO	–	Ak Tronic	Sportspiel	Februar 2006	80
VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES	10 EURO	2.6	Ak Tronic	Action-Rollenspiel	Dezember 2004	90
bis 20 Euro						
ACT OF WAR	15 EURO	1.06	Rondomedia	Echtzeit-Strategie	September 2006	86
ASTERIX & OBELIX XXL 2	15 EURO	–	Rondomedia	Action-Adventure	Januar 2006	81
BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD	15 EURO	1.03	Rondomedia	Taktik-Shooter	November 2005	83
COMMANDOS STRIKE FORCE	20 EURO	1.2	Eidos	Taktik-Shooter	März 2006	84
DRAGONSHARD	15 EURO	1.2.1	Rondomedia	Echtzeit-Strategie	Oktober 2005	80
EVERQUEST 2	15 EURO	Auto-Update	Rondomedia	Online-Rollenspiel	Juli 2005	84
FAHRENHEIT	15 EURO	1.1	Rondomedia	Action-Adventure	November 2006	83
GTR	20 EURO	1.4.0.0	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004	91
PRINCE OF PERSIA 6	15 EURO	–	Rondomedia	Action-Adventure	Dezember 2006	86
PRO EVOLUTION SOCCER 5	20 EURO	–	Konami	Sportspiel	Mai 2006	91
QUAKE 4 (dt.)	20 EURO	1.2	Activision	Ego-Shooter	Dezember 2005	83
RISE OF NATIONS	15 EURO	1.03.08	Rondomedia	Echtzeit-Strategie	Dezember 2004	83
ROLLERCOASTER TYCOON 3	15 EURO	1.2	Rondomedia	Wirtschaftssimulation	Dezember 2004	83
SIM CITY 4 (Deluxe Edition)	15 EURO	1.0.272.0	Electronic Arts	Wirtschaftssimulation	–	82
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY	15 EURO	1.05	Rondomedia	Schleich-Action	September 2006	88
WORLD OF WARCRAFT	20 EURO	Auto-Update	Vivendi	Online-Rollenspiel	Juli 2006	95
bis 30 Euro						
DARKSTAR ONE	30 EURO	1.1	Ubisoft	Weltraumspiel	Juni 2006	88
FEAR	30 EURO	1.3	Vivendi	Ego-Shooter	Oktober 2005	86
FIFA 06	30 EURO	1.0	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober 2006	82
FUSSBALL MANAGER 06	30 EURO	2.0	Electronic Arts	Fußball-Manager	Oktober 2005	89
GTA SAN ANDREAS	30 EURO	1.01	Take 2	Actionspiel	Februar 2006	92
HALF-LIFE 2 (dt.)	30 EURO	Auto-Update	Vivendi	Ego-Shooter	September 2005	94
NBA LIVE 06	30 EURO	–	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober 2005	88
NEED FOR SPEED MOST WANTED	30 EURO	1.3	Electronic Arts	Rennspiel	November 2006	88
NHL 06	30 EURO	3	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober 2005	88
THE MOVIES	30 EURO	1.1	Activision	Wirtschaftssimulation	August 2006	86
TIGER WOODS PGA TOUR 06	30 EURO	–	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober 2005	86

AKTUELLE **COMPILATIONS**



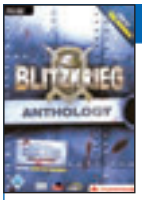
BALDUR'S GATE BOX

Anbieter	Atari	ca. Preis	15 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	BALDUR'S GATE		82
	LEGENDEN DER SCHWERTKÜSTE (Addon)		83
	BALDUR'S GATE 2		88
	THRON DES BHAAL (Addon)		89
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND



BATTLEFIELD 1942 WW 2 ANTHOLOGY

Anbieter	Electronic Arts	ca. Preis	20 Euro
Genre	Multiplayer-Shotter	USK	ab 16 Jahre
Spiele	BATTLEFIELD 1942		82
	THE ROAD TO ROME (Addon)		79
	SECRET WEAPONS OF WORLD WAR 2 (Addon)		80
Preis/Leistung			GUT



BLITZKRIEG ANTHOLOGY

Anbieter	Ak Tronic	ca. Preis	10 Euro
Genre	Echtzeit-Taktik	USK	ab 16 Jahre
Spiele	BLITZKRIEG		79
	ROLLING THUNDER (Addon)		77
	BURNING HORIZON (Addon)		75
	IRON DIVISION (Addon)		70
Preis/Leistung			GUT



CIVILIZATION 3 DELUXE

Anbieter	Ak Tronic	ca. Preis	10 Euro
Genre	Runden-Strategie	USK	ohne Beschränkung
Spiele	CIVILIZATION 3		82
	PLAY THE WORLD (Addon)		83
	CONQUESTS (Addon)		84
Preis/Leistung			SEHR GUT



C&C – DIE ERSTEN 10 JAHRE

Anbieter	Electronic Arts	ca. Preis	40 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 16 Jahre
Spiele	C&C DER TIBERIUMKONFLIKT		68
	C&C DER AUSNAHMEZUSTAND (Addon)		60
	C&C ALARMSTUFE ROT		73
	C&C ALARMSTUFE ROT: GEGENANGRIFF (Addon)		66
	C&C ALARMSTUFE ROT: VERGELTUNGSSCHLAG (Addon)		65
	C&C OPERATION TIBERIAN SUN		73
	C&C OPERATION TIBERIAN SUN: FEUERSTURM (Addon)		65
	C&C RENEGADE | Ego-Shooter		72
	C&C ALARMSTUFE ROT 2		80
	C&C ALARMSTUFE ROT 2: YURIS RACHE (Addon)		78
	C&C GENERÄLE		90
	C&C GENERÄLE: DIE STUNDE NULL (Addon)		88
Preis/Leistung			SEHR GUT



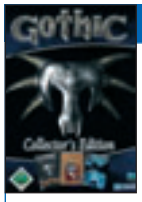
DIE SIEDLER 5 GOLD NEU

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	15 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 6 Jahre
Spiele	DIE SIEDLER 5		81
	NEBELREICH (Addon)		82
	LEGENDEN (Addon)		72
Preis/Leistung			GUT



DUNGEON SIEGE 2 DELUXE EDITION

Anbieter	Take 2	ca. Preis	30 Euro
Genre	Action-Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	DUNGEON SIEGE 2		80
	BROKEN WORLD (Addon)		75
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND



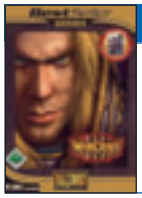
GOTHIC COLLECTOR'S EDITION

Anbieter	Jowood	ca. Preis	28 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	GOTHIC		84
	GOTHIC 2		91
	DIE NACHT DES RABEN (Addon)		91
Preis/Leistung			SEHR GUT



PRINCE OF PERSIA 4 & 5 NEU

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	15 Euro
Genre	Action-Adventure	USK	ab 16 Jahre
Spiele	PRINCE OF PERSIA 4		85
	PRINCE OF PERSIA 5		82
Preis/Leistung			SEHR GUT



WARCRAFT 3 GOLD

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	25 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	WARCRAFT 3		93
	THE FROZEN THRONE (Addon)		93
Preis/Leistung			SEHR GUT



GOLD GAMES 9

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	SPLINTER CELL 3 | Schleich-Action		88
	PRINCE OF PERSIA 5 | Action-Adventure		82
	DIE SIEDLER 5 | Echtzeit-Strategie		81
	CODENAME: PANZERS | Echtzeit-Taktik		89
	SKI ALPIN 2005 | Sportspiel		79
	SILENT HUNTER 3 | U-Boot-Simulation		82
	CSI: DARK MOTIVES | Adventure		77
	BEYOND DIVINITY | Action-Rollenspiel		73
	CONFLICT VIETNAM | Actionspiel		75
	THE BARD'S TALE | Action-Rollenspiel		83
Preis/Leistung			SEHR GUT



TOTAL WAR ERAS

Anbieter	Sega	ca. Preis	50 Euro
Genre	Strategiespiele	USK	ab 12 Jahre
Spiele	SHOGUN		74
	MONGOL INVASION (Addon)		76
	MEDIEVAL		87
	VIKING INVASION (Addon)		87
	ROME		86
	BARBARIAN INVASION (Addon)		87
	ALEXANDER (Addon)		81
Preis/Leistung			GUT



Vor allem in den bombastischen **Bosskämpfen** kommt es aufs richtige Timing an. Ansonsten wandert der Prinz ruckzuck in einen Leichensack.



Die **Geschicklichkeitseinlagen** sind kniffliger als noch im Vorgänger. Im späteren Spielverlauf gibt es auch viele zeitkritische Aufgaben.

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

AWARD PowerPlay für ATMOSPHÄRE PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

Action mit Köpfchen – im Finale der Trilogie geht's noch einmal heiß her.

The Two Thrones ist wie die Vorgänger ein spektakulär inszenierter Mix aus Nahkämpfen und Geschicklichkeitseinlagen. Aus der Verfolgerperspektive scheuchen Sie den persischen Prinzen durch Verliese oder die Straßenschluchten Babylons und vollführen allerlei Kunststücke. Die meisten erinnern an **Matrix**: an Wänden entlanglaufen, in Zeitlupe auf groteske Sandmonster einstürmen, mit coolen Moves ganze Gegnerscharen ins Jenseits befördern. Und wenn Sie ein paar Meter zu weit springen oder von Ihren Feinden zu oft eins auf die Mütze bekommen, dann spulen Sie auf Knopfdruck die Zeit zurück und versuchen es noch einmal.

Sam von Persien

Das Kampfsystem ist aus **Warrior Within** übernommen. Getöteten Feinden kann der Prinz Streitkolben und Schwerter abknöpfen und als Zweitwaffe verwenden. Je nach Waffe sind unterschiedliche Spezialmanöver möglich, die Sie über Tastenkombinationen auslösen.

Allerdings muss es in **The Two Thrones** oftmals gar nicht zum Kampf kommen. Frei nach Sam Fisher können Sie sich an die Gegner heranschleichen. Haben Sie sich in Position gebracht, können Sie einen so genannten Speed Kill starten. Es folgt eine selbst ablaufende Sequenz, die an einer oder mehreren Stellen kurz einfriert. Drücken Sie dann rechtzeitig die Angriffstaste, geht der Speed Kill weiter. Scheitern Sie, wird aus dem vermeintlich unbemerkten Meuchelmord ein normales Gefecht.

Reaktionstest

Anfangs sind die Speed Kills ein Kinderspiel – später verwandelt sich das Minispiel aber zu einer echten Herausforderung. Immer öfter müssen wir immer schneller reagieren. Belohnt werden wir mit spektakulär inszenierten Gefechten – vor allem wenn der Prinz in einem Speed Kill zwei Gegner gleichzeitig aufs Kreuz legt. Besonders cool: Die Speed Kills kommen auch bei den Bosskämpfen zum Einsatz. Die werden dadurch zwar mitunter spielerisch wenig anspruchsvoll, lassen aber Kinoatmosphäre aufkommen.

➧ **Originaltest in Heft 01/2006**

David Bergmann



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Aller guten Dinge sind drei

Sands of Time war mir zu niedlich, bot zu wenig Kämpfe. The Warrior Within war fast schon zu brutal und setzte stark auf Prügeleien. The Two Thrones ist der perfekte Abschluss dieser Trilogie – er mixt beide Zutaten gekonnt miteinander.

Von der mitunter hakeligen Kamerasteuerung abgesehen, haut mich vor allem die Präsentation vom Hocker. Die Levels sind ein Augenschmaus, die Speed Kills lassen so manchen Hollywoodstreifen alt aussehen. Ein Muss für jeden Action-Fan!

Meine Wertung **90**



SIMON FISTRICH
Experte für Actionspiele

Kämpfe hui, Klettern pfui

Eigentlich habe ich ja immer einen möglichst weiten Bogen um die Abenteuer des orientalischen Akrobaten geschlagen. Für die unzähligen Hüpf- und Geschicklichkeitseinlagen fehlt mir schlichtweg die nötige Geduld.

Der Grafik von The Two Thrones konnte ich aber nicht widerstehen – ich habe zunächst rein- und es dann sogar durchgespielt. Denn neben der nervigen Affenkletterei bleibt genügend Platz für wirklich spektakuläre Kämpfe und kinotaugliche Story-Inszenierung.

Meine Wertung **81**



Genre: Action-Adventure
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Ubisoft
Hersteller: Rondomedia

Webseite: www.princeofpersiagame.com
Hotline: http://support.ubisoft.de

ca. Preis in €: 10 | 20 | 30 | 40 | 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 | 6 | 12 | 16 | 18

Schwierigkeit: 3 Stufen; mittel bis schwer

empfohlene Steuerung

Multiplayer Internet (– Spieler) | Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	9
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Multiplayer	–

Ideal für: Orient-Fans mit Hang zu Handgreiflichkeiten

Alternative Vollpreis: Dark Messiah (ca. 50 €, 11/2006: 90)
Alternative Budget: PoP: Warrior Within (ca. 10 €, 12/2004: 82)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 1,0 GB bis 1,6 GB

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 7000	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Radeon 9700	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

PRO
- geniale Bosskämpfe
- abwechslungsreiches Leveldesign
- spannendes Kampfsystem
- cool inszenierte »Speed Kills«

KONTRA
- gegen Ende heftiger Schwierigkeitsgrad
- kein freies Speichern

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN 90
SIMON FISTRICH 81

86

JUBILÄUMS-GEWINNSPIEL

Wieder ist ein verspieltes Jahr für die PowerPlay-Crew in die Lande gezogen. Und zu unserem zweiten Geburtstag lassen wir es wieder so richtig krachen: Wir haben vielen namhaften Spiele- und Hardware-Herstellern Preise im Wert von über 30.000 Euro abgeschwatzt! Nur um sie mit vollen Händen an Sie auszugeben. Mitmachen lohnt sich also auf jeden Fall!

Diesmal ist Phantasie gefragt: Schicken Sie uns eine Postkarte mit **Fragen an die Redaktion, die Ihnen unter den Fingernägeln brennen**. Ein paar Beispiele finden Sie auf der Teamseite dieser Ausgabe – diese Fragen gelten natürlich nicht. Die Karten mit den kreativsten Fragen wandern in die große Lostrommel!

Zur Teilnahme an unserem Jubiläums-Gewinnspiel genügt eine ausreichend frankierte Postkarte mit Namen und Adresse, Ihrer Frage und dem Kennwort »Jubiläums-Verlosung« an:

PC PowerPlay
CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 11. Dezember 2006

Mitarbeiter der CyPress GmbH, der teilnehmenden Firmen und deren Angehörige sind von der Teilnahme am Gewinnspiel ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Ein Umtausch der Preise oder Geldauszahlung ist nicht möglich.

GEWINNE
IM GESAMTWERT VON ÜBER
31.000 EURO!

10TACLE STUDIOS AG

1x GTR 2 Racing Simulator mit Sitz, Monitor und Soundanlage



Holt die Glückwunschkarten heraus, stellt die Pulle Sekt kalt, die Redaktion lässt eine Party steigen!
Wir feiern zwei Jahre PC PowerPlay! Und Sie können mitfeiern!



1x lebensgroße **Superman**-Figur



2,10 m

1x lebensgroße Gordon-Freeman-Figur mit DVD-Player und Monitor

Diese Figur ist eine handgemachte Spezialanfertigung, noch in Arbeit und wird daher erst im März 2007 verschickt



ca. 2 m

Gesamtwert: ca. 2.850 Euro

THQ



2,10 m

1x über-lebensgroße **Titan Quest**-Figur

Gesamtwert: ca. 2.500 Euro

2K



Gesamtwert: ca. 200 Euro

3x **Stronghold Legends**-Fanpaket (**Stronghold Legends**, Plüschdrache)

ENERMAX
ENERMAX DEUTSCHLAND

Gesamtwert: ca. 255 Euro



4x Lüfter **Warp** (verlosen wir zusammen mit den Grafikkarten von Sapphire)



1x Enermax-Paket (Netzteil **Liberty** 500 Watt, Gehäuse **Chakra**, Lüfter **Warp**)





Gesamtwert: ca. 2.355 Euro

5x Faces of War-Fanpaket (Longsleeve, Decke, Besteckset)

10x Splinter Cell 4-Fanpaket (Jacke, Tasche, Cap)



6x Rainbow Six: Vegas Pokerset

5x Die Siedler-Fanpaket (Kapuzenpulli, T-Shirt)



5x Dark Messiah-Fanpaket (Longsleeve, Poster, USB-Hub)



10x Medieval 2-Fanpaket 2 (**Medieval 2** Collector's Edition, Buch, Schlüsselring)



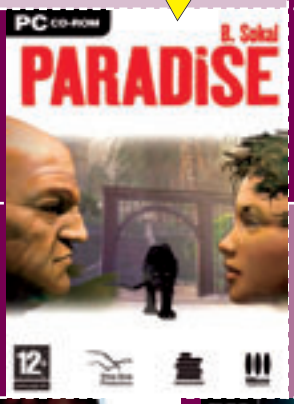
SEGA®

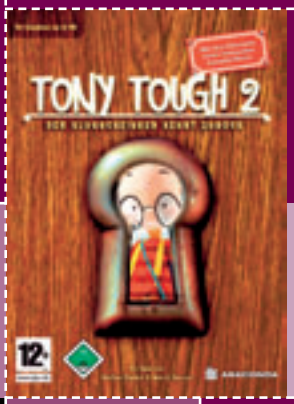
1x Medieval 2-Fanpaket 1 (Nvidia Geforce 8800 GTX, **Medieval 2 Collector's Edition**, Handtuch, Buch, Schlüsselring)

10x Anaconda-Adventure-Paket (**Paradise, Dreamfall, Undercover, Tony Tough 2, NiBiRu Special Edition, Moment of Silence, Shadowgrounds, Black Mirror Special Edition**)

ANACONDA









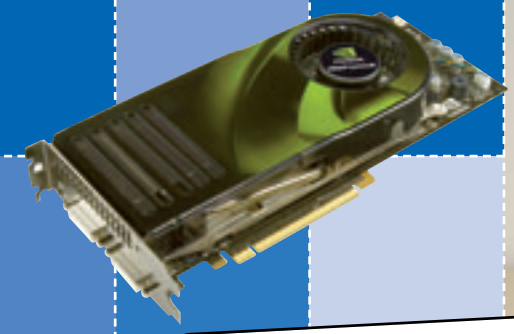








Gesamtwert: ca. 2.500 Euro



Gesamtwert: ca. 1.870 Euro

10x Sega-Paket (Handtuch, Notizbuch, Schlüsselring)



vivendi games

1x Eragon-Fanpaket (**Eragon**, signiertes Buch und Poster)

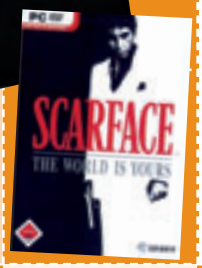


2x Eragon

15x Scarface T-Shirt



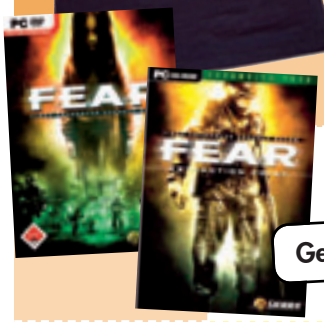
5x Scarface-Fanpaket (**Scarface**, T-Shirt, Schlüsselband)





5x Fear-Fanpaket (**Fear** und **Fear: Extraction Point**, T-Shirt, Schlüsselband)





20x Joint Task Force-Fanpaket (T-Shirt, Schlüsselband)



Gesamtwert: ca. 1.650 Euro

sunflowers



5x Paraworld-Fanpaket (**Paraworld**, Robosaurier)



6x Anno 1701-Fanpaket (**Anno 1701**, Tasse, Mauspad, T-Shirt)

Gesamtwert: ca. 1.320 Euro

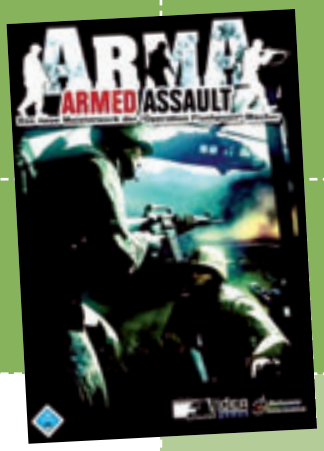
morphicon

5x Armed Assault Collector's Edition (Metall-Munitionskiste mit **Armed Assault**, T-Shirt, Aufnäher, Soundtrack, Landkarte, Modderbuch)

Gesamtwert: ca. 1.500 Euro



20x Armed Assault





ZALMAN

Gesamtwert: ca. 300 Euro

1x Reserator 2-Wasserkühlung für die Grafikkarte



CyPress

Gesamtwert: ca. 384 Euro

10x Jahresabo der **PC PowerPlay**



Logitech

Gesamtwert: ca. 400 Euro

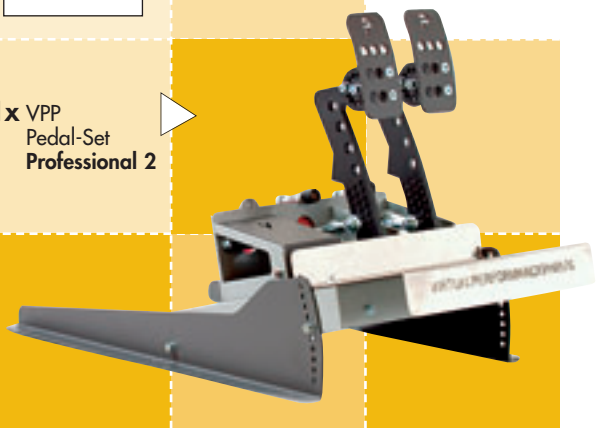


1x G25 (Lenkrad, Pedale, Schalthebel)
2x Maus **G3**



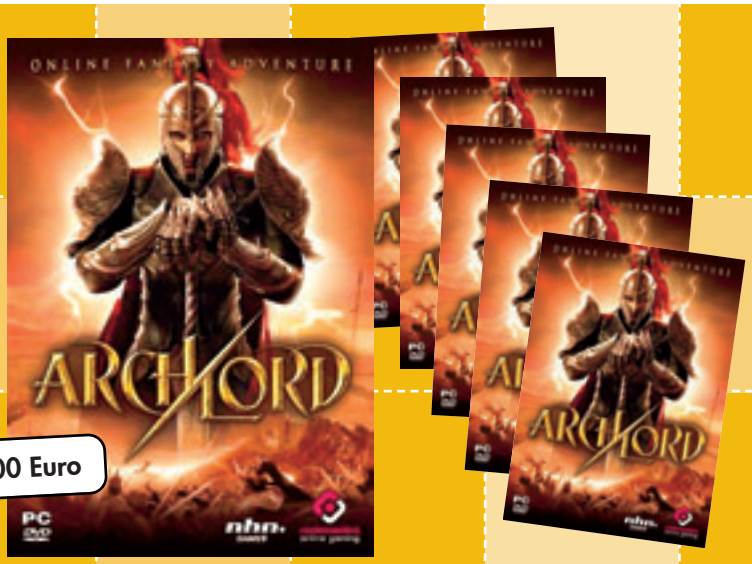
Gesamtwert: ca. 450 Euro

1x VPP Pedal-Set **Professional 2**



Codemasters

20x Archlord



Gesamtwert: ca. 1.000 Euro

frogster
INTERACTIVE PICTURES

Gesamtwert: ca. 1.000 Euro



5x **El Matador**-Fanpaket 2 (T-Shirt, Kette)

5x **El Matador**-Fanpaket 1 (T-Shirt, limitierte Figur, Sonnenbrille, Kette, Sonnencreme, Notizblock)



GECUBE



1x **Radeon X1950 Pro** 512 MB PCI-Express Champion Edition
1x **Radeon X1950 Pro** 265 MB AGP
1x **Radeon X1650 XT** 265 MB PCI-Express

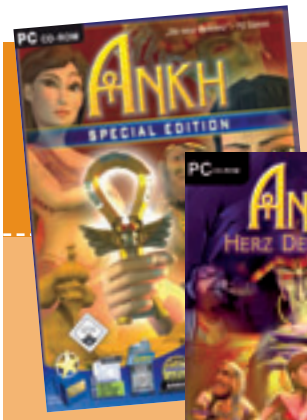
Gesamtwert: ca. 620 Euro

Gesamtwert: ca. 550 Euro

SAPPHIRE



1x **Radeon X1950 Pro** PCI-Express
1x **Radeon X1800 GTO** PCI-Express
1x Mainboard **Pure Crossfire** PI-A9RD580
1x Mainboard **Pure Innovation** PI-A9RXx480



bhv

Gesamtwert: ca. 600 Euro

10x **Ankh**-Paket (**Ankh Special Edition**, **Ankh: Das Herz des Osiris**)

PANTONE
www.pantone.de

Gesamtwert: ca. 600 Euro

6x Pantone **Huey** Bildschirmkalibrator



Saitek



Gesamtwert: ca. 590 Euro

5x Saitek Gaming-Paket (Tastatur **Eclipse 2** und Maus **GM 3200**)

ATARI



Gesamtwert: ca. 500 Euro

1x **Neverwinter Nights 2**-Fanpaket 1 (Schwert, **Neverwinter Nights 2**, T-Shirt, Schlüsselband, Atari-Shirt)

2x **Neverwinter Nights 2**-Fanpaket 2 (**Neverwinter Nights 2 Limited Edition**, T-Shirt, Schlüsselband)

2x **Neverwinter Nights 2**-Fanpaket 3 (**Neverwinter Nights 2**, Atari-T-Shirt, Schlüsselband)



NCSOFT



Gesamtwert: ca. 535 Euro

1x **Guild Wars Nightfall**-Fanpaket 1 (Grafikkarte Radeon X1600 Pro PCI-Express Overclock Edition, **Guild Wars Nightfall**, Cap, Shirt, Mini-Standee)

2x **Guild Wars Nightfall**-Fanpaket 2 (**Guild Wars Nightfall**, Mini-Standee, Shirt, Cap)

2x **Guild Wars Nightfall**-Fanpaket 3 (Shirt, Cap, Mini-Standee)

Scythe



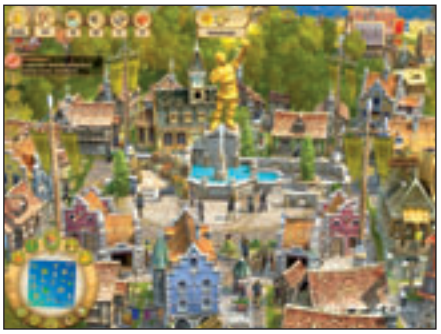
Gesamtwert: ca. 450 Euro

5x Scythe-Lüfterset (Gehäuselüfter **S-Flex** und Lüftersteuerung **KamaMeter**)

KURZTIPPS & CHEATS

Wer in einem der aktuellen Spieletitel nicht mehr weiter weiß, Probleme mit seinen Gegnern bekommt oder ein wenig experimentieren will, dem greifen wir auf den folgenden Seiten mit **Cheats und Tricks** unter die Arme.

Anno 1701



CHEAT	WIRKUNG
BonanzaCreek	100.000 Gold
Linlithgow	Werkzeugmenge eines Kontors auf Maximum
SiliconValley	alle Forschungsprojekte abgeschlossen
ParadiseCity	alle Warenbestände auf Maximum
MariaDelTule	Bäume pflanzen

Die Cheats aktivieren Sie, indem Sie eines Ihrer Kontore anklicken und den gewünschten Cheat als Namen der Siedlung eintippen (Namen anklicken, neuen Namen eingeben, mit Enter bestätigen).

Dark Messiah of Might & Magic



CHEAT	WIRKUNG
god	Gottmodus an/aus
noclip	Clipping an/aus (durch Wände gehen)
map x	in Karte/Level x springen
arrows_unlimited 1	unendlich viele Pfeile
Buddha	Spieler stirbt mit 0 Trefferpunkten nicht
mm_player_add_adrenaline x	X Adrenalinpunkte erhalten
mm_player_add_skillpoints X	X Begabungspunkte erhalten

Öffnen Sie mit der Tilde-Taste die Konsole (links neben der 1 auf Ihrer Tastatur). Eventuell müssen Sie vorher noch den Eintrag »Show Developer Console« in den Spieloptionen (Tastatur → erweitert) aktivieren. Tippen Sie dann zunächst den Befehl: sv_cheats 1 ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Folgerichtig können Sie die Cheats mit sv_cheats 0 wieder deaktivieren. Mit dem Mapcheat springen Sie direkt in einen Level oder an einen Ladepunkt innerhalb eines Levels. Verwenden Sie dafür einfach die Level-Abkürzungen aus der folgenden Liste (Beispiel: L09_a springt in den ersten Abschnitt des neunten Kapitels).

LEVELKÜRZEL
L00
L01_a
L02_a, L02_b1, L02_b2
L03_a, L03_b
L04_b,
L05_a, L05_b, L05_c
L06_a, L06_b, L06_d
L07_a, L07_b
L08_a1, L08_a2, L08_b
L09_a, L09_d
L10_a, L10_b, L10_c
L11_a, L11_b1, L11_b2, L11_c
L12_a, L12_b, L12_c

Eragon



TIPP 1: Nutzen Sie die Eragons Spezialschläge. Damit hauen Sie Ihre Gegner schneller um, und Sie erhalten mehr Energiekugeln.

TIPP 2: Wenn Sie genug Wut-Energie gesammelt haben, sollten Sie sich die kräftigeren Schläge für eine große Gegnerhorde aufheben. Wenn Sie die Wut-Angriffe aktiviert haben, sollten Sie sich Truhen aufheben, denn die Attacken dauern nicht länger, wenn Sie Energiekugeln einsammeln.

TIPP 3: Lassen Sie Brom und Murtagh ruhig vorlaufen. Zücken Sie dann den Bogen und führen Sie Kraftschüsse aus. So töten Sie die Monster oft mit nur einem Schuss.

Fear: Extraction Point



CHEAT	WIRKUNG
ammo	maximale Munition
health	volle Gesundheit
guns	alle Waffen plus volle Munition
kfa	alle Waffen, Munition, volle Rüstung und Gesundheit
tears	alle Waffen, unendlich Munition
poltergeist	Spieler ist unsichtbar
maphole	nächster Level
gear	maximale Lebensenergie und Reflexe
pos	Position des Spielers anzeigen
gimmegun X	Spieler erhält Waffe X (siehe Liste)

Eingabe: Öffnen Sie den Chatmodus (Standardbelegung: T), tippen Sie den Cheat ein und bestätigen Sie anschließend mit Enter. Für den Waffencheat benutzen Sie bitte die Codes



aus der folgenden Liste (Beispiel: gimmegun assault rifle = Sie erhalten das Sturmgewehr).

CHEAT	WAFFE
assault rifle	Sturmgewehr
cannon	Kanone
dual pistols	Doppelpistolen
frag grenade	Handgranate
missle launcher	Raketenwerfer
nail gun	Nagelkanone
remote charge	Sprengladung mit Fernzünder
pistol	Pistole
plasma weapon	Plasmagewehr
semi-auto rifle	Halbautomatik-Gewehr
shotgun	Schrotflinte
submachinegun	Maschinenpistole
proximity	Mine

Need for Speed Carbon



TIPP 1: Wenn die Reifen quietschen, verlieren Sie Zeit. Fahren Sie also nach Gehör und immer so schnell, dass Gummis gerade nicht aufheulen. Das geht natürlich mit einem analogen Gamepad am besten.

TIPP 2: In den Canyon-Rennen gibt es Strafpunkte für den Hintermann, wenn er den Vorderen rammt. Provozieren Sie das doch durch fiese Ausbremsmanöver und schaden Sie so Ihrem Gegner ...

Neverwinter Nights 2



TIPP 1: Überlegen Sie sich bereits bei der Charaktergenerierung, welche Prestige-Klasse Sie für Ihren Helden planen. Die setzen nämlich oft bestimmte Talente, Gesinnungen oder Fertigkeiten voraus, die Sie gleich zu Beginn wählen oder auf die Sie gezielt hinarbeiten müssen.

TIPP 2: Bedenken Sie, dass bestimmte Charakterklassen an Gesinnungen gebunden sind. Wer beispielsweise als Hexer (chaotisch) wie ein Paladin spielt und sich stets rechtschaffen verhält, driftet in diese Gesinnung ab und kann in diesem Zustand keine Stufen mehr als Hexer aufsteigen.

TIPP 3: Da die KI der Mitstreiter sehr durchwachsene Ergebnisse im Kampf erzeugt, sollten Sie das automatische Verhalten ausschalten und die Kameraden selbst steuern.

TIPP 4: Wenn sich größere Gefechte ankündigen, sollten Sie unbedingt abspeichern. Ebenfalls empfehlenswert: Sichern vor jedem Stufenaufstieg. Eventuell stellt sich heraus, dass Sie bei den magisch begabten Charakteren nicht die besten Zauber gewählt haben. In diesem Fall können Sie die Zauberauswahl per Speicherstand korrigieren.



Scarface





TIPP 1: Umdenken! Mit der Polizei sollten Sie sich in Scarface tunlichst nicht anlegen. Erstens verlieren Sie Mumm für jeden getöteten Cop. Zweitens sterben Sie irgendwann automatisch, wenn Sie sich längere Feuergefechte mit den Sheriffs liefern.

Um das zu verhindern, sollten Sie auf heiklen Missionen immer einen starken Fluchtwagen dabei haben, mit dem Sie im Fall der Fälle schnell aus dem Sichtbereich der Cops verschwinden können. Falls Sie in Küstennähe morden müssen, parken Sie dafür ein Boot am Strand! Die Polizei kann Ihnen nämlich nicht aufs Meer hinaus folgen. Die elegantere Alternative: Stecken Sie die Waffe schnell weg und bequatschen Sie den Polizisten per Minispiel. Dann sinkt auch Ihr Cop-Druck.

TIPP 2: Schmutziges Geld waschen oder ausgeben? Sobald Sie einen Batzen dreckiger Kohle beisammen haben, sollten Sie zur Bank marschieren, das Geld waschen und das Spiel speichern. Falls Sie gerade sowieso einen größeren Kauf tätigen wollen, tun Sie das, bevor Sie das Geld waschen. Das Spiel zieht Geld nämlich immer erst von Ihrem schmutzigen Konto ab. Somit waschen Sie durch den Kauf von Luxusgütern Ihr Geld selbst, und müssen dafür noch nicht einmal Gebühren zahlen.

TIPP 3: Schlachten intelligent schlagen! Eliminieren Sie feindliche Gangs in der Nähe Ihrer Tarnfirmen, bevor Sie eine Drogenverteilungsmission starten. Damit minimieren Sie das Risiko eines Angriffs. Achten Sie dabei darauf, die Gangs möglichst nicht auf offener Straße zu attackieren, da das schneller die Polizei auf den Plan ruft. Die ideale Ausrüstung für eine solche Mission: MP oder Pistole mit Schalldämpfer (Fahndungslevel steigt noch langsamer) und eine Waffe mit hoher Reichweite (Sniper-/Sturmgewehr), um die flüchtenden Gegner am Ende der Schlacht sicher zu erledigen.

TIPP 4: Maximaler Profit. Solange Sie nur im Grammbereich dealen können, sollten Sie bevorzugt an die Straßenhändler verkaufen. Das kostet zwar etwas mehr Zeit, bringt aber – gerade zu Beginn der Story – mehr Profit, als den Stoff an Ihre Tarnfirmen zu verticken. Vor einem Deal sollte Ihr Gang-Druck möglichst gering sein, da Sie dann zu besseren Konditionen verhandeln und mehr Koks pro Dollar kriegen.

TIPP 5: Häufig speichern. Wenn Tony stirbt, verlieren Sie alles Koks und schmutziges Geld, das er gerade trägt. Das gilt natürlich auch für die Drogen, die Sie bei Kilo-Deals kaufen. Speichern Sie bei solchen Geschäften also sicherheitshalber, bevor Sie den Stoff per Boot nach Miami schaffen. Ebenfalls sichern sollten Sie, bevor Sie eine Verteilungsmission an einem Lagerhaus starten.

TIPP 6: Richtig kämpfen! Verzichten Sie so oft wie möglich auf die Zielerfassung und ballern Sie freihändig. Dafür gibt's nämlich mehr Mumm, vor allem wenn Sie Ihre Opfer verspotten. Nutzen Sie zudem Ihren Mumm richtig und lösen Sie die blinde Wut nur dann aus, wenn um Sie herum viele Gegner stehen. Auf die Art können Sie nämlich einem fast toten Tony schnell wieder zu voller Gesundheit verhelfen.

TIPP 7: Die Wahl der Autos ist größtenteils Geschmackssache. Trotzdem gibt's im Fuhrpark einige klare Favoriten, die Sie sich möglichst rasch in die Garage stellen sollten. Der Star bei den frühen Sportwagen: der Porsche 928-Klon »Conick«. Der ist schnell, leicht zu steuern und relativ günstig. Die italienisch anmutenden Flitzer »Fellini« und »Bacinari« sind zwar schnell, vertragen aber zu wenig Schaden. Von den späteren Autos haben uns der »Pumah« und der »Rattler« besonders gut gefallen. Ersterer ist etwas schwammig zu fahren, verfügt aber über eine ordentliche Panzerung und viel Power. Der Rattler ist das wohl schnellste und agilste Auto im Spiel, allerdings empfindlicher als der Pumah.

CHEAT	WIRKUNG
FLYSTRT	Cop-Druck - 1.000
DONUT	Cop-Druck + 1.000
NOBALLS	Gang-Druck - 1.000
GOBALLS	Gang-Druck +1.000
MEDIK	Lebensenergie auffüllen
AMMO	Maximale Munition für Tonys Waffen
FPATCH	+ 1.000 Mumm
OLDFAST	Ariel MK III spawnen
DOZER	Bulldozer spawnen
BUMMER	Stampede spawnen
DUMPER	Odin Kipplaster spawnen
666999	Bacinari spawnen
TBURGLR	aktuelles Fahrzeug reparieren
MARTHA	Tageszeit ändern
RAINY	Regen an/aus
KILLTONY	Selbstmord

Splinter Cell: Double Agent



TIPP 1: Kleiner Tipp, große Wirkung: Speichern Sie häufig. Vor allem die vielen Skriptsequenzen sorgen oft für böse Überraschungen, und die automatischen Speicherpunkte sind nur sporadisch eingestreut.

TIPP 2: Nutzen Sie die Abschnitte im JBA-Hauptquartier, um Vertrauen wieder aufzufüllen. Die Aufgaben, selbst die der NSA, sind mit vergleichsweise wenig Aufwand zu erfüllen. Auch das Wiederholen des Hindernisparcours oder des Schießstandes bringt Ihnen unter Umständen wertvolle Boni.

TIPP 3: An manchen Stellen scheint es, als müssten Sie Waffengewalt einsetzen, um weiterzukommen. Etwa wenn sich Wachen partout nicht vom Fleck bewegen. In der Regel wartet hier eine Skriptsequenz darauf, ausgelöst zu werden. Nähern Sie sich in solchen Fällen einfach den scheinbar störrischen Gegnern, die dann plötzlich abkommandiert werden oder sich in ein Gespräch vertiefen und Ihnen so die Möglichkeit geben, vorbeizuhuschen.

TIPP 4: Sie können Gegner auf verschiedene Arten ablenken. Am effektivsten: Schießen Sie mit dem sekundären Feuermodus Ihrer Pistole die Lampen aus. Die Wachen werden nachschauen und das Ganze als Kurzschluss abtun, sobald alles wieder funktioniert. Geworfene Gegenstände wecken mehr Misstrauen.

TIPP 5: Erledigen Sie möglichst in den ersten Einsätzen die mit einem Stern gekennzeichneten Missionsziele. So schalten Sie zusätzliche Ausrüstung frei, die Ihnen das Agentenleben deutlich erleichtert. Je früher Ihnen diese zur Verfügung steht, desto besser.

HELFEN SIE ANDEREN SPIELERN

Wenn Sie in einem Spiel auf ein Easteregg, Cheats oder einen tollen Trick gestoßen sind, dann teilen Sie Ihr Wissen der Welt mit. Schicken Sie uns einfach eine E-Mail an **tipps@pcpowerplay.de** oder veröffentlichen Sie Ihre Tipps einfach auf unserem interaktiven Online-Portal **www.cynamite.de**.

CYNAMITE.DE
my entertainment network







AGAINST ROME

Keine dicken Panzer oder neumodische Laserwaffen – stattdessen blutige Massenschlachten. Against Rome inszeniert Gefechte, in denen Barbaren nach Herzenslust Krieg führen.

Das Römische Reich zu Fall bringen – dieser Herausforderung stellen Sie sich im Echtzeit-Strategiespiel **Against Rome**. Wir geben allgemeine Tipps zu Strategien und helfen Ihnen durch die ersten beiden Missionen der Einzelspielerkampagne.

HILFSBEDÜRFTIG: Helden sind die Dreh- und Angelpunkte Ihrer Armee. Allerdings: Obwohl die Knaben so ungemein wichtig sind, können sie kaum einstecken. Halten Sie die Heroen deshalb aus Kämpfen heraus.

SISYPHUSARBEIT: Wenn Sie Ihren Helden in der Kampagne vollständig ausbauen wollen, müssen Sie ein wenig tricksen. Andernfalls bekommen Sie nämlich nicht die dafür nötige Menge an Ruhmpunkten zusammen. Eine besonders effektive Methode ist es hier, sich beim Zerstören feindlicher Basen genüsslich viel Zeit zu lassen. Brennen Sie die Gebäude herunter, lassen Sie den Arbeitern des Gegners dann aber ausreichend Zeit, alles wieder brav aufzubauen. Achtung: Der Zustand der Gebäude muss mindestens 90 Prozent erreichen – erst dann sind sie wieder funktionstüchtig. Danach reißen Sie einfach wieder alles ab, und das Spielchen beginnt erneut.

STADTPLANER: Für den Basenbau haben Sie oft nur wenig Platz zur Verfügung, außerdem dauert das Errichten neuer Bauten eine gefühlte Ewigkeit. Überlegen Sie sich also anfangs ganz genau, mit welchen Einheiten Sie in den Krieg ziehen wollen und welche Ressourcen Sie benötigen. Später noch Änderungen an Ihrer Siedlung vorzunehmen kostet viel Zeit.

Die ersten Missionen

DIE ERSTE MISSION: Der erste Auftrag der Kampagne lässt sich am effektivsten mit einem Trick lösen. Benutzen Sie einfach Ihren Helden dazu, die Gegner aus der ersten Siedlung zu locken. Während er die Burschen wegführt, erobert der Rest Ihrer Armee die Basis – beginnen Sie mit der Ausbildung von Fernkämpfern. Ihr Held führt den Gegner-Tross jetzt zurück zu Ihrem neuen Heim, wo die Fernkämpfer kurzen Prozess mit den Schergen machen. Sobald das geschafft ist, stampfen Sie einfach eine große Armee aus dem Boden und stürmen den römischen Vorposten. Wenn alle Feinde besiegt und alle Gebäude zerstört sind, bleibt nur noch eines zu tun: Bringen Sie den Helden zur Steinmarkierung im Westen. Obwohl nur der Held dort ankommen muss, sollten Sie ihm einen Trupp Soldaten zur Seite stellen. Dort wartet nämlich ein kleiner Hinterhalt auf Sie.

DIE ZWEITE MISSION: Hier kommt es auf Schnelligkeit an. Gleich zu Beginn werden Sie angegriffen – die Gegner stellen keine große Herausforderung dar. Nachdem Sie die Axtschwinger umgehauen haben, bewegen Sie sich nach Norden. Am Fluss angekommen, folgen Sie dessen Lauf nach Osten. Auf dem Weg lauern immer wieder harmlose Feinde auf Sie. Hier müssen Sie lediglich darauf achten, mit Ihrer Armee geschlossen zu marschieren. Sichern Sie vorsichtshalber den Spielstand, bevor Sie die Basis stürmen – so können Sie bei Bedarf neu ansetzen. Bewegen Sie sich zur Kartenmitte und nehmen Sie die Basis ein. Produzieren Sie jetzt schnell neue Truppen, denn Sie müssen drei Angriffswellen standhalten. Ist das geschafft, haben Sie die Mission gemeistert.

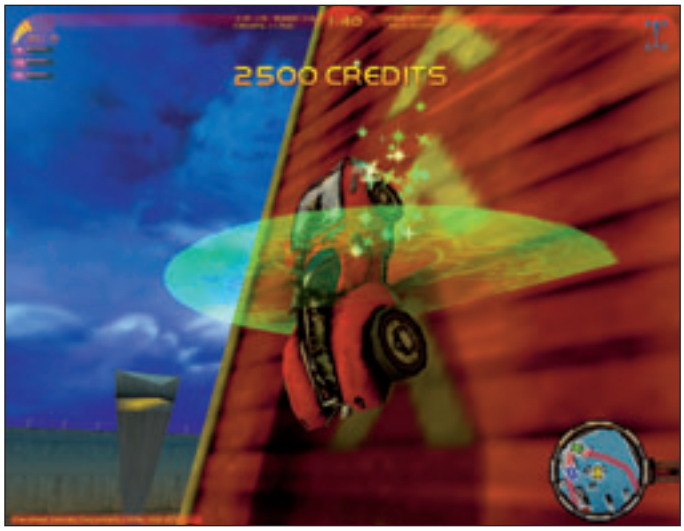
David Bergmann











CARMAGEDDON TDR 2000

VOLLVERSION

Ihr Auto ist zu langsam? Sie erwischen einfach nicht genug Power-Ups? Keine Angst: Mit unseren Tipps und Cheats werden Sie in Null-Komma-Nix zum König der Zombierennen.

Achtung, mit den ersten beiden Tipps verändern Sie die Konfigurationsdatei. Sicherheitshalber sollten Sie immer Kopien der entsprechenden Dateien erstellen, bevor Sie die Einträge verändern und ausprobieren. Falls dann beim Editieren irgendwas schief geht, können Sie ganz leicht wieder den Originalzustand herstellen, indem Sie eine veränderte Datei mit der Sicherheitskopie überschreiben.

TIPP1: Tippen Sie sich zum Sieg! Die Stärkewerte und Preise der Autos sind in einer Textdatei gespeichert und können mit einem simplen Editor (etwa das Wordpad von Windows) verändert werden. Die Datei heißt CAR_DESCRIPTOR.TXT und befindet sich im Verzeichnis \Carmageddon\Assets\Cars. Ändern Sie einfach die Werte für die Einträge »Strength« und »Cost«, um die Autos im Handumdrehen mächtiger und/oder billiger zu machen.

TIPP 2: Ebenfalls im Ordner Assets liegt die Datei OPTIONS.TXT. Auch hier können Sie mit einem Texteditor herumexperimentieren. Wenn Sie etwa den Wert für »Use_Timer« von Eins auf Null stellen, deaktivieren Sie die Zeitlimits und können in aller Ruhe über die Strecke rasen und Zombies jagen.

Die Datei »POWERUPSTRINGS_INTERNAL.txt« schließlich verwaltet die Eigenschaften der Power-Ups und kann ebenfalls mit einem simplen Texteditor manipuliert werden.

TIPP 3: Beim Rennen auf Hinweispfeile achten! Die knallbunten Strecken können ganz schön verwirrend wirken. Orientieren Sie sich immer an den Hinweisschildern auf der Strecke. Die zeigen nämlich ziemlich genau an, wie der Kurs weitergeht. Zusätzliche Hilfestellung bietet die Übersichtskarte, auf der der Streckenverlauf farblich markiert ist.

Cheats

Wenn gar nichts mehr geht: Um die Cheats zu aktivieren, öffnen Sie zunächst mit der Tilde-Taste (⌃) die Konsole. Tippen Sie nun hereComesTrouble ein (auf Groß- und Kleinschreibung achten, das gilt übrigens auch für die Cheats selbst!) und bestätigen Sie mit Enter. Jetzt können Sie die einzelnen Cheats in die Konsole eintippen und nutzen.

Extra-Cheat für Retro-Fans: Wenn Sie den Code »Adventure« (ohne Anführungszeichen) eingeben, startet ein verstecktes Minispiel. Das dürfte vor allem für erfahrene Spieler interessant sein, denn es handelt sich um ein antiquiertes Adventure. Das »steuern« Sie (wie in der guten alten Zeit) mit Textanweisungen. Mit der Eingabe »exit« (ebenfalls ohne Anführungszeichen) beenden Sie das Minispiel.

CHEAT	WIRKUNG
addPowerup x	Power-Up x wird hinzugefügt (s. Liste in der Datei Powerupstrings_Internal.txt)
ai off/on	Gegner-KI aus/an
breakCar XY	Auto XY wird zerstört/beschädigt (xy = Name)
cash	10.000 Dollar
damage_multiplier XY	Schadensfaktor um XY erhöhen
enablebuy	alle Autos
invincible	Gottmodus
lastcheckpoint	am letzten Checkpoint starten
lastlap	auf der letzten Runde starten
makai XY	Gegner spawnen (XY=Name)
openLevelsGuv	Level wählen
peds on/off	Fußgänger an/aus
setCar XY	Auto spawnen (XY=Name)
wasteAll	alle Autos zerstören

Sascha Gliss







MEDIEVAL 2

Runde für Runde vergeht, aber die Vorherrschaft in Europa rückt einfach nicht näher? Einfach unsere Tipps beherzigen, dann klappt's auch mit der Eroberung!

Die Kampagne steht im Zentrum des Spiels. Gerade in den höheren Schwierigkeitsgraden ist sie schwer zu meistern – wir helfen!

Tipp 1: Grundsätzlich sollten Sie vor jeder wichtigen Aktion speichern, egal ob Attentatsversuche, Diplomatie, Angriffe und so weiter. Andernfalls geht vielleicht die Arbeit mehrerer Runden zur Vorbereitung flöten, weil etwa Ihr bester Meuchelmörder stirbt, obwohl die Wahrscheinlichkeit für einen erfolgreichen Anschlag bei 95 Prozent liegt. Nach jeder Runde speichert das Spiel übrigens automatisch.

Tipp 2: Überlegen Sie sich gut, welche Fraktion Sie beim ersten Durchspielen der Kampagne wählen. Geographisch gesehen sind Spanien und England eine gute Wahl, da diese nur wenige Grenzen haben. Außerdem haben beide direkten Zugang zum Atlantik, was beim Wettlauf um Amerika wichtig ist. Das Heilige Römische Reich deutscher Nation hält zu Beginn zwar die meisten Gebiete, ist aber von zahlreichen Fraktionen umringt.

Tipp 3: Beachten Sie bei diplomatischen Verhandlungen die Stärken und Schwächen des Gegners. Meist bringt es beispielsweise nichts, eine reiche Fraktion mit Geld gefügig machen zu wollen. Dagegen können Sie armen Reichen teilweise sogar Gebiete abkaufen, also ohne Militärgewalt gewinnen.

Glaube versetzt Berge

Tipp 4: Wenn Sie Provinzen erobern wollen, in denen andere Religionen vorherrschen, sollten Sie so früh wie möglich Geistliche in die entsprechenden Gebiete schicken, am besten gleich zwei. Damit verbreiten Sie Ihren eigenen Glauben, sodass die religiösen Konflikte bei der Eroberung der Stadt oder Burg deutlich weniger Unruhe in der Bevölkerung auslösen.

Tipp 5: Schicken Sie in zu erobernden Burgen immer einen Spion. Einerseits kennen Sie dann die genaue Armeezusammensetzung der Verteidiger und können gegebenenfalls Ihre eigenen Truppen anpassen. Andererseits besteht die Chance, dass der Agent Ihren Truppen beim Angriff die Stadttore öffnet, und das erspart Ihnen die Belagerung.

Tipp 6: Hetzen Sie Ihre Attentäter nicht gleich auf zu schwere Ziele. Zunächst sollten die Meuchelmörder an Rebellenführern sowie unerfahrenen gegnerischen Prinzessinnen, Händlern und Geistlichen üben. Erst wenn die Fähigkeiten der Attentäter sich dem Maximum nähern, sind Anschläge auf feindliche Anführer und Veteranen im zivilen Sektor erfolgreich.

Tipp 7: Nehmen Sie nicht gleich die erstbesten Kandidaten in Ihre Familie auf. Da sich der »Kommando«-Wert durch Schlachten recht leicht steigern lässt, haben Generäle idealerweise hohe andere Werte. Wenn sich die Inquisition in Ihren Landen herumtreibt, sollten Sie auf hohe Werte bei »Frömmigkeit« achten. Auch Loyalität ist wichtig, damit Ihr General nicht bei der ersten Verlockung (Bestechungsgeld, Prinzessin) die Seiten wechselt.

Schiff ahoi

Tipp 8: Nutzen Sie Ihre Marine, um mit den Armeen im Hinterland des Gegners zu landen. Dabei sollten Sie aber eine Flotte von mindestens acht Schiffen aufstellen, um nicht das Opfer von Rebellen oder feindlichen Flotten zu werden. Wenn die Schiffe versenkt werden, ist nämlich auch die Armee verloren.

Tipp 9: Schiffe helfen auch, um Händler an möglichst entfernte Orte zu bringen. Je weiter die Händler weg sind, desto höher sind die Erträge. Nehmen Sie gleich einen Diplomaten mit, um gegebenenfalls noch ein Handelsabkommen abzuschließen.

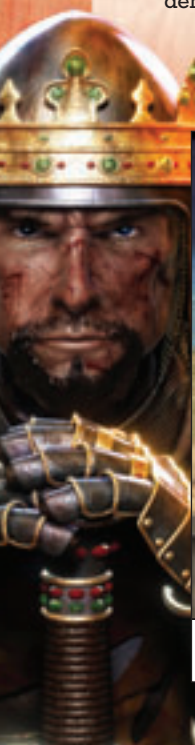
Tipp 10: Nehmen Sie nicht vorschnell jede angebotene Mission an. Gerade im späteren Spielverlauf ist das Aufwand-Nutzen-Verhältnis teilweise kaum vertretbar. Ausnahmen stellen die Missionen des Papstes dar, die Sie immer erledigen sollten – es sei denn, Ihr Ruf beim Pontifex ist bereits am Maximum.

Tipp 11: Nach der Erfindung des Schießpulvers sollten zu Ihrer Armee immer Kanonen gehören, wenn Sie eine Stadt oder Burg angreifen. Das erleichtert selbst ausgetragene Schlachten ungemein, auch bei der automatischen Berechnung der Gefechte wirken sich die neumodischen Ballermänner positiv aus.

Tipp 12: Produzieren Sie in den Burgen immer reichlich Einheiten als Reserve. Falls Sie angegriffen werden, können Sie schnell große Truppenverbände zusammenstellen. Wenn Sie erst mit der Rekrutierung beginnen, wenn Ihre Städte bereits belagert sind, ist es zu spät.

Tipp 13: Überlegen Sie sich vor dem Ausbau der Städte und Burgen genau, ob Sie die jeweiligen Gebäude wirklich brauchen. Gerade in den hohen Ausbaustufen sind die Bauten unheimlich teuer, sollten also auch einen adäquaten Nutzen bringen.

Georg Valtin





Tipp 4: Im islamisch geprägten Marrakesh haben unsere Geistlichen schon 42 Prozent der Einwohner zu Katholiken gemacht.



Tipp 6: Selbst für einen ausgemachten Meuchelmörder ist der Papst ein schwer zu besiegendes Ziel, speichern Sie vorher!

HARDWARE FÜR SPIELER



Im **redaktionseigenen Testlabor** stehen fünf Plattformen für Tests zur Verfügung.



Das 50.000€ teure **Monitor-Messgerät** deckt selbst kleinste Bildfehler auf.

Liebe PC PowerPlay-Leser,

Weihnachtszeit, Einkaufszeit. Auch Hardware findet in den letzten Monaten des Jahres reißende Absätze. Dabei verkaufen sich neben den üblichen Komponenten wie Grafikkarten oder Prozessoren traditionell Komplett-PCs besonders gut. Mit zwei der drei Themen - über CPUs hatten wir schon in den vergangenen Ausgaben ausführlich berichtet - wollen wir deshalb auch vornehmlich den diesmaligen Hardwareteil füllen.

Zum einen widmen wir uns der aktuellen Grafikkarten-Generation. Sowohl Ati als auch Nvidia haben einige Neuzugänge zu verzeichnen, wobei als ganz klares Highlight die neue, DX10-taugliche achte Geforce 8800 zu nennen ist. Und wenn es etwas mehr sein darf: In unserem Rechner-Ratgeber finden Sie in vier Preisklassen die idealen Komponenten für einen ausgezeichneten Spiele-PC.

SIE FRAGEN WIR ANTWORTEN

Ihr Rechner stürzt alle Naselang ab? Die Soundkarte krächzt nur noch? An dieser Stelle beantworten wir **die meistgestellten, interessantesten, wichtigsten oder auch kniffligsten Fragen** rund um das Thema Hardware.



Neukauf-Fragen

Erik Bohle Bei mir steht noch vor Jahresende ein kompletter Neukauf eines PCs an, nun habe ich aber noch etliche Fragen.

1. Worin liegt der Unterschied zwischen dem Intel Core Duo und dem Intel Core 2 Duo?
2. Derzeit neige ich zum Intel Core 2 Duo E6600. Gibt es einen vergleichbaren oder besseren AMD-Prozessor?
3. Was sind denn die besten Mainboard-Chipsätze für den Sockel AM2 bzw. 775 (angeblich hat der P965 einige Macken)?
4. Gibt es derzeit schon Crossfire- bzw. SLI-Boards für Intels Core 2 Duo? Oder für die vergleichbaren AMDs? Welcher Mainboard-Chipsatz ist dafür jeweils geeignet?
5. Stimmt es, dass die meisten PC-Spiele mit Nvidia-Karten besser laufen?
6. Ist SLI oder Crossfire besser?
7. Muss ich zu Vista auch eine neue Grafikkarte kaufen? Ich habe gehört, das würde mit DirectX10 zusammenhängen? Welche Modelle arbeiten denn unter Vista?

PC PowerPlay Viele (häufig gestellte) Fragen, viele Antworten:

1. Der Core 2 Duo ist Intels aktuelle CPU-Generation. Ihn gibt es sowohl als mobile Version für Notebooks als auch für Desktops. Den auf einen anderen Sockel bauenden Vorgänger Core Duo gibt es dagegen nur für Notebooks.

2. Der E6600 ist schneller als alles, was AMD derzeit an vergleichbaren Prozessoren auf dem Markt hat.

3. Entscheidend ist vor allem, was der Boardhersteller draus macht. Für den AM2 gibt es bis auf wenige Ausnahmen fast ausschließlich Platinen mit Nvidia-Chipsätzen, für den Sockel 775 sind diverse Chipsätze empfehlenswert. Prinzipiell auch der P965, er mag lediglich manche RAM-Riegel nicht und vernachlässigt IDE-Laufwerke.

4. Beim Sockel 775 (Core 2 Duo) beherrschen Mainboards mit dem i975X-Chipsatz Crossfire, SLI geht mit den Nvidia-Chipsätzen. Beim Sockel AM2 gibt es dank der Nvidia-Dominanz jede Menge SLI-fähige Platinen, Crossfire ist bei den (wenigen) Boards mit Atis Xpress-3200-Chipsatz möglich.

5. Grundsätzlich läuft ein PC-Spiel umso besser, je schneller die Grafikkarte ist – und zwar völlig egal, ob die von Ati oder Nvidia stammt. Allerdings kommt es immer wieder mal vor, dass ein Entwickler mit den 3D-Chips der ein oder anderen Firma besser zurechtkommt.

6. Die Leistungssteigerung gegenüber einer einzelnen Karte ist bei beiden vergleichbar. Andere Aspekte wie die Verfügbarkeit der entsprechenden Karten und Mainboards spielt beim Kaufentscheid fast die wichtigere Rolle.

7. Grundsätzlich sind auch »alte« Grafikkarten unter Windows Vista lauffähig. Das mit Windows Vista kommende, viele neue Features aufweisende DirectX 10 muss jedoch speziell unterstützt werden. Wenn ein Spiel für die volle Grafikqualität zwingend auf DX10 besteht, kommen Sie dafür um einen Neukauf nicht herum.



Aufrüsten bei Dell

Peter Georgas-Frey Ich will meinen Dell-PC (Dimension 8250) ein letztes Mal aufrüsten. Zur Auswahl stehen die Ati Radeon All-in-Wonder X800 GT und die Radeon X800 GTO, beide jeweils als AGP-Version. Derzeit habe ich eine Radeon 9700. Ich bin mir nun in zwei Punkten unsicher: Ob das Gehäuse meines PCs genug Platz zum Einbau bietet und ob das Netzteil (250 Watt) die Karte mit genug Strom versorgt.

PC PowerPlay Auch wenn bei Dell die Gehäuse nicht die geräumigsten und die Netzteile nicht die stärksten sind: Beide von Ihnen ausgespähte Alternativen sollten problemlos funktionieren. Allerdings empfehlen wir als modernere, etwa gleich teure Alternative die AGP-Version der Radeon X1650 Pro.

Die Kompetenz-Allianz: PC PowerPlay und das Chip-Testcenter

Um Ihnen den besten Mix aus Redakteurs-Subjektivität und unbestechlichen Testcenter-Ergebnissen bieten zu können, kooperieren wir mit dem renommierten Chip-Testcenter in München. Dort sitzen sieben Redakteure am insgesamt 500.000 Euro teurem Mess-Equipment, um im Jahr rund 1.000 Produkte auf Herz und Transistor zu testen – auch auf unsere Vorgaben hin. Professioneller können Daten für eine Kaufentscheidung kaum ermittelt werden.

Doch nicht nur bei Chip, sondern auch im redaktionseigenen Labor wird viel Hardware unter die Lupe genommen. Dafür verwenden wir bei den Test-PCs nur edle, als Referenzen anerkannte Komponenten, etwa Mainboards von Asus und MSI, Netzteile von Enermax und Sharkoon, Speicher von Corsair, Kingston und TwinMOS, Festplatten von Western Digital und Samsung sowie Soundkarten von Creative.

Genau erklärt: Der PC PowerPlay Hardware-Wertungskasten

RADEON X1900 GT

Hersteller	Connect 3D
ca. Preis	280 Euro
Webseite	www.connect3d.de
Hersteller-Hotline	0214/87093-25 (0,12 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	92
Bildqualität	(25%)	90
Technik	(15%)	82
Ausstattung	(10%)	68
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 10 (von 17 getesteten Karten über 250 Euro)

FAZIT

»Spitzenklasse-Leistungen zum passablen Preis: Die GT ist ein willkommener Neuzugang in der Radeon-X1900-Reihe.«

88

Das Testobjekt: Der exakte Name des Modells.

Allgemeine Angaben: Um welche Art von Gerät handelt es sich, wie teuer ist es, von wem kommt es und wo finde ich es im Internet.

Einzelwertungen: So gut schlägt sich das getestete Gerät in den einzelnen Disziplinen, aufgeteilt in einer Skala von 0 bis 100 Punkten.

Preis/Leistung: Wie gut sind Qualität und Leistung in Relation zum Kaufpreis? Eine wichtige Angabe für all diejenigen, denen nicht unbedingt nur das Teuerste und Beste gut genug ist.

Bestenliste: So reiht sich das Gerät in die Liste der bisher getesteten Modelle einer Kategorie ein.

Fazit: Das Ergebnis des Tests nochmal in prägnanten Worten zusammengefasst.

Die Endwertung: Ergibt sich aus den Einzeldisziplinen, erfolgt unabhängig vom Kaufpreis.



SpywareQuake

Felix Schuster Seit einigen Wochen habe ich wohl eine Art Virus auf dem PC. Der äußert sich, indem rechts unten in der Taskleiste ein »Parken verboten«-Symbol und ein Fragezeichen abwechselnd blinken. In regelmäßigen Abständen erscheint ein roter Kasten, in dem steht »Your Computer is infected«. Dieser Kasten wirft mich auch beim Daddeln jedes Mal auf den Desktop, das nervt und ist sehr ärgerlich. Ich besitze eine Firewall und einen Virenscanner von Norton Antivirus. Doch beide zeigen den erwähnten Virus nicht an. Außerdem ist er auch nicht in der msconfig und im Taskmanager aufzufinden. Wenn ich auf den roten Kasten klicke, werde ich zu der Seite www.spywarequake.com/?aff=247 weitergeleitet, auf der ein Anti-Spyware-Programm verkauft werden soll. Können Sie mir irgendwie weiterhelfen?

PC PowerPlay Bei SpywareQuake handelt es sich um eine fiese Masche. SpywareQuake nistet einen Schädling auf dem PC ein und verlinkt ständig zur erwähnten Webseite, die mit kostenpflichtiger Software Abhilfe schaffen will. Auf diesen erpresserischen Versuch sollten Sie natürlich nicht eingehen. Allerdings ist es so, dass die (kostenlose) Abhilfe erstens zu lang für diese Rubrik ist, zweitens funktioniert keiner der verschiedenen Lösungswege mit hundertprozentiger Sicherheit. Eine viel versprechende Variante finden Sie etwa hier, allerdings nur auf Englisch: http://securityticker.blogspot.com/2006/05/easy-fix-for-spyware-and-virus-alert.html. Ansonsten dürfte eine Google-Suche mit »Spywarequake + entfernen« etliches an nützlichen Ergebnissen bringen.



Upgrade Onboard-Grafik

Julian Laube Ich habe in meinem Rechner mit einem AMD Athlon 64 einen Nvidia Gefore 6100 als Onboard-Chip auf meiner S939-Hauptplatine. Da er bei Spielen zunehmend schlapp macht, möchte ich mir eine neue, richtige Grafikkarte zulegen. Ist es egal, ob ich eine mit Nvidia- oder Ati-Chip kaufe oder bin ich durch die bisherige Geforce schon auf eine weitere Nvidia-Karte festgelegt?

PC PowerPlay Der bestehende Onboard-Chip beeinflusst Ihre Kaufoptionen in keiner Weise. Sie können also sowohl Nvidia- als auch Ati-Karten in Ihren PC einsetzen. Sie müssen nur darauf aufpassen, welchen Steckplatz (AGP oder PCIe) Ihr Mainboard für die Grafikkarte bereithält. Bei einem Wechsel auf eine Radeon von Ati müssen zudem zuerst die bisherigen Nvidia-Treiber runter vom System. Das gilt übrigens nicht nur für Nvidia-, sondern auch für alle anderen Onboard-Grafikchips.

Schreiben Sie uns

Ihr Rechner will nicht mehr so recht? Sie kommen mit einer Technologie nicht so ganz klar? Oder haben einfach nur Tipps und Anregungen rund um den Bereich der PC-Hardware? Schreiben Sie uns!

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay | Hardware
Max-Planck-Str. 13 | 97204 Höchberg

Oder schicken Sie eine E-Mail an

hardware@pcpowerplay.de

– wir freuen uns schon auf Ihre Fragen, Vorschläge oder sonstige Gedanken.

Auslagerungsdatei anpassen

Die Auslagerungsdatei, auch »virtueller Arbeitsspeicher« genannt, dient Windows dazu, bei knappem RAM Daten auf die (langsamere) Festplatte auszulagern. Da sie zur allgemeinen Geschwindigkeit von Windows beiträgt, serviert praktisch jedes PC-Heft regelmäßig Tipps zum Thema. Dumm nur, dass sie sich dabei nicht auf eine gemeinsame Linie einigen können: Manchmal heißt es, die Auslagerungsdatei solle möglichst groß angelegt werden, dann wieder bekommt man die Empfehlung, sie möglichst klein zu halten oder auf Null zu setzen. Am öftesten kommt der Tipp, sie anderthalb Mal so groß zu machen wie den Hauptspeicher.

Grundsätzlich gilt: Je mehr Hauptspeicher Sie haben, desto kleiner können Sie die Auslagerungsdatei machen. Bis zu 1,0 GB Speicher ist die »1,5-mal-RAM«-Formel tatsächlich eine gute Idee, darüber hinaus können Sie ruhig mit dem virtuellen Speicher herumexperimentieren. Selbst mit der Option »keine Auslagerungsdatei« dürfen Sie es mal versuchen, auch wenn Windows trotzdem immer ein paar Megabyte Daten auf der Platte zwischenspeichert.

Eine allgemeine Aussage, mit welcher Konfiguration des virtuellen Speichers Windows eventuell flotter läuft, lässt sich auf keinen Fall treffen. Sie sollten aber »Anfangsgröße« und »Maximale Größe« auf die gleichen Werte setzen – die ansonsten dynamische Verwaltung der Auslagerungsdatei kostet nämlich Rechenzeit. Außerdem empfiehlt es sich, als Zielordner eine andere Partition als die von Windows anzugeben. Am besten auf eine möglichst schnelle Festplatte, die zudem recht wenig fragmentiert ist.

HARDWARE NEWS

NVIDIA NFORCE 6

Doppelte Bandbreite

Passend zur **Geforce 8800** präsentiert Nvidia seinen neuen Chipsatz für Intel-Prozessoren, den **Nforce 680i SLI**. Damit nutzen auch zwei Grafikkarten im SLI-Betrieb die volle, 16-fache Bandbreite für den Datenaustausch. Zu den weiteren Besonderheiten gehört ein Steckplatz für eine dritte PCI-Express-Karte – etwa, um bis zu sechs Monitore anzuschließen. Oder ein SLI-System mit zwei Monitoren zu betreiben. Speicher wird bis zu einer Geschwindigkeit von 1.200 MHz unterstützt. Außerdem soll ein spezielles Nvidia-Bios das Übertakten des Chiptakts deutlich erleichtern.

Wann die ersten Mainboards mit **Nforce 6** im Handel aufschlagen und wie es um die Preise bestellt ist, ist derzeit noch unbekannt – unser Bild zeigt eine passiv gekühlte Referenzplatine von Nvidia.

Hersteller: Nvidia
Termin: 1. Quartal 2007

22-ZOLL-DISPLAYS

Kinoformat auf dem PC

22-Zoll-Monitore befinden sich auf dem Vormarsch. Videoseven, Iijama, Asus – viele Hersteller arbeiten derzeit an 16:9-Displays, die preislich zwischen 300 und 400 Euro angesiedelt sind, also durchaus auf den Massenmarkt abzielen. Allen gemein sind das für PC-Verhältnisse eher ungewöhnliche 16:9-Format, geringe Reaktionszeiten (um 6 Millisekunden) und ein ausreichender Kontrast. Die meisten Modelle unterstützen eine Auflösung bis 1.680 mal 1.050 Bildpunkte.

Da viele Spiele bereits einen Widescreen-Modus anbieten, könnte sich das breitere Display auf lange Sicht durchaus auch bei PC-Spielern durchsetzen. Wir werden Sie über einzelne Modelle und weitere Entwicklungen natürlich auf dem Laufenden halten.



Asus **MW22U**, ca. 380 Euro

ASUS SILENT KNIGHT

Stummer Ritter kühlt Dual-Core-CPUs

Mit **Silent Knight** präsentiert Asus einen Kühler, der sich speziell für Dual-Core-CPUs eignen soll, aber auch kompatibel zu älteren Athlon- und Pentium-Prozessoren ist. Der Kühlkörper des »stummen Ritters« besteht komplett aus Kupfer und wiegt gut 600 Gramm. Befestigt wird er von oben, ein Ausbau des Mainboards oder gar der CPU ist bei der Installation nicht erforderlich. Die mit einer blau leuchtenden LED ausgestatte Kühler-/Lüfterkombination ist ab sofort im Handel erhältlich und kostet gut 60 Euro.



Hersteller: Asus
Termin: erhältlich

MICROSOFT ZUNE

»iPod-Killer« erst 2008?

Apples **iPod** ist der beliebteste tragbare Medien-Player weltweit – und wird es auch noch geraume Zeit bleiben, denn Microsofts Konkurrenzprodukt **Zune** braucht noch eine Weile, bis es in Europa auf den Markt kommt. Schuld daran sind offenbar Pläne des Software-Giganten, ein ähnlich großes Online-Portal anzubieten wie Apple. Dort sollen Sie Musik aller Art online erwerben und anschließend auf Ihren Player laden können.

Allerdings müssen die Rechte für den Vertrieb der digitalen Songs in jedem Land einzeln ausgelotet werden, was den Start der Plattform und damit des Geräts verzögert – wir halten einen Termin vor Mitte 2007 für unrealistisch. In den USA ist der Player bereits erhältlich. Ob er den **iPod** übertrumpfen kann, werden wir überprüfen.



Hersteller: Microsoft / Toshiba | Termin: 2007



SUPERTALENT RBST-1GB

Virtueller Speicher per USB

Microsofts kommendes Betriebssystem **Windows Vista** enthält die neue Funktion »Readyboost«. Damit ist es möglich, die Auslagerungsdatei in verschlüsselter Form auf fixe Flash-Speicher (USB-Sticks, SD-Karten, etc.) zu verlagern. Die schnelleren Zugriffszeiten verbessern somit die allgemeine Systemgeschwindigkeit. Zudem soll es möglich sein, das Speichermedium jederzeit zu entfernen, ohne dass es zu Datenverlust kommt.

Der amerikanische Hersteller SuperTalent hat bereits zwei entsprechende Sticks im Angebot, die speziell auf das »Readyboost«-Verfahren hin optimiert wurden. Das **RBST-1GB** mit einem GByte Speicher kostet 23 Euro, dass **RBST-2GB** mit zwei GByte 43 Euro. Falls Sie **Windows Vista** in der Betaversion bereits nutzen: Die Modelle sind unter anderem bei www.usb-speicher-stick.de erhältlich und natürlich auch als gewöhnliche USB-Sticks nutzbar.

NINTENDO WII

Am 8. Dezember im Handel

Blick über den PC-Tellerrand: Nintendos neue Konsole mit dem sympathischen Namen **Wii** wird zum Preis von 249 Euro am 8. Dezember auch in deutschen Gefilden zu haben sein. Der Konzern hat verlauten lassen, dass er derzeit sämtliche Ressourcen in die Produktion der Konsole steckt, um regelmäßig neue Exemplare in den Handel zu schaffen. Die Vorteile des Geräts liegen nicht unbedingt in technischer Überlegenheit, sondern einem durchdachten und neuartigen Controller-Konzept. Die ersten Tests von **Wii**-Spielen finden Sie übrigens in unserem Schwestermagazin Games Aktuell (ab 22. November am Kiosk) – darunter das Fantasy-Epos **The Legend of Zelda: Twilight Princess**.



Sony-Fans müssen sich derweil in Geduld üben: Die PlayStation 3 soll erst Ende März 2007 (zum Konsolen-Rekordpreis von knapp 600 Euro) in den Handel kommen.

KURZ UND KNACKIG

Peinliche Nvidia-Panne

Auf den ersten Exemplaren der neuen Geforce 8800 GTX wurde laut Nvidia ein falscher Widerstand verbaut, deswegen musste der Hersteller die ersten Karten zurückrufen, die bereits an die Händler ausgeliefert waren und kurze Zeit später verkauft werden sollten. An Endverbraucher sind keine der defekten Karten gelangt. Laut Nvidia verzögert sich die Auslieferung der 8800 GTX durch diese Panne nicht.

Windows Vista: Nach Hardwaretausch Neuaktivierung?

Genau wie XP soll Windows Vista bei einem erheblichen Hardwaretausch eine Neuaktivierung verlangen, insbesondere nach größeren Komponentenwechseln wie von Festplatte und Mainboard. Die Aktivierung soll bis zu zehnmal übers Internet möglich sein, danach muss man sich an die Telefon-Hotline von Microsoft wenden.

Media Markt vollzieht Abmahnwelle

Laut FAZ soll der Elektronikriese besonders Online-Shops auf dem Kieker haben. Manche Händler sollen bis zu fünf Abmahnungen von drei verschiedenen Filialen erhalten haben. Media Markt begründet die juristischen Schritte mit Verstößen gegen die Wettbewerbsgleichheit. So sollen viele Online-Händler nur deswegen so günstig sein, weil sie einen Teil des Preises in den Versandkosten verstecken würden.



WEIHNACHTLICHER SPIELERECHNER-RATGEBER

Bei Ihnen soll unter dem Weihnachtsbaum eine neue Spielmaschine liegen? Dann haben wir was für Sie: Ein nach Preisklassen aufgedröselter Leitfaden, was derzeit bei Spiele-PCs so angesagt ist.

Auf den folgenden zwei Seiten finden Sie vier Beispielsysteme, gegliedert nach den einzelnen Komponenten. Diese »Muster-PCs« sind in verschiedene Leistungs- und demzufolge auch Preisklassen aufgeteilt. Bitte beachten Sie, dass die Preise ohne Monitor, Betriebssystem, Maus und Tastatur angegeben sind.

Budget-Empfehlung ca. 555 Euro

Wenn's auf jeden Euro ankommt. Für knackige 555 Mäuse zwar kein Highend, aber fast alle aktuellen Spiele lassen sich damit in guter Bildqualität und ausreichend schnell spielen. Dank moderner AM2-Plattform zudem gezielt aufrüstbar und damit halbwegs zukunftssicher.

Mittelklasse-Empfehlung ca. 870 Euro

Der Rechner für alle Fälle. Bleibt deutlich unter 1.000 Euro und hat mit einem Core 2 Duo und einer Radeon X1950 trotzdem superschnelle Spitzenware verbaut. Für die gebotene Leistung wäre vor nicht allzu langer Zeit noch mehr als das Doppelte zu berappen gewesen.

Oberklasse-Empfehlung ca. 1.350 Euro

Dieser Rechner legt überall noch mal ein Schippchen drauf, vor allem beim RAM. Der bei vielen Komponenten geübte Verzicht auf das allerteuerste Spitzenmodell schadet kaum der Leistung, senkt dafür aber erheblich den Preis, der deutlich unterhalb der magischen 1.500-Euro-Schallmauer bleibt.

Highend-Empfehlung ca. 2.700 Euro

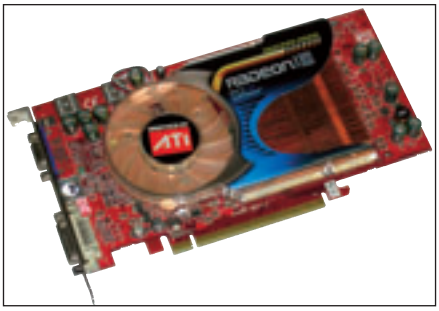
Hier ist nur das Beste vom Besten und Neueste vom Neuen drin. Schneller kann ein Spielerechner ohne extremes manuelles Tuning eigentlich nur noch im Promillebereich sein. Das hat mit rund 2.700 Euro natürlich auch seinen stolzen Preis, und trotzdem: Bei so manchem Fertig-PC wird für die maximal gleiche Leistung deutlich mehr verlangt.

Prozessor

Hier kommen Sie nicht mehr um Intels **Core 2 Duo** herum. Schon der momentan kleinste **E6300** ist für knapp 200 Euro schneller als fast alles, was AMD derzeit zu bieten hat. Darüber hinaus haben die **Core 2 Duo** ein hervorragendes Übertaktungspotenzial – falls die gebotene Grundleistung tatsächlich mal nicht mehr ausreichen sollte.

Da die passenden Mainboards ein relativ hohes Preisniveau aufweisen, ist in der untersten Klasse allerdings noch kein **C2D**-System drin. Hier greifen wir auf einen AMD-Einkernprozessor **Athlon 64** für die AM2-Plattform zurück, da der selige Sockel 939 langsam, aber sicher von der Bildfläche verschwindet.

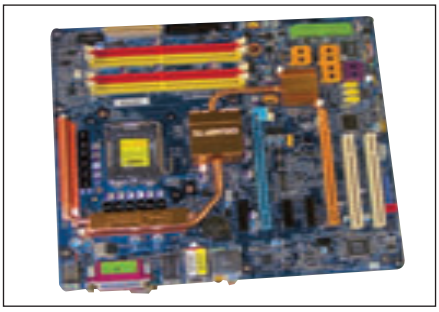
Grafikkarte



Warten oder nicht? Angesichts des kommenden **Windows Vista** samt DirectX 10 ist gerade hier die Unsicherheit bei der Kundschaft sehr groß. Zumindest beim Highend-Rechner ist das ungerechtfertigt: Nvidias neue **Geforce 8800** ist superschnell, zukunftssicher und vor allem schon jetzt verfügbar.

Ansonsten bestimmt die Grafikkarte ganz erheblich Preis und Performance eines Spiele-PCs, weshalb unsere Empfehlungen das finanzielle Budget voll ausreizen und preislich nach oben hin sehr stark skalieren.

Mainboard



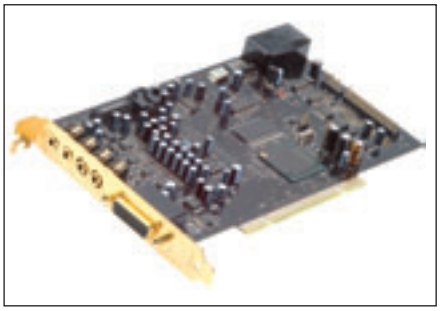
Durch die bei der CPU gewählte Plattform ergibt sich beim Mainboard eine gewisse Vorsortierung. Bei der Auswahl sollten Sie sich vor allem fragen, welche Ausstattungsmerkmale Sie brauchen und auf welche Sie getrost verzichten können. Denn Optionen wie zweiter Netzwerkchip, W-LAN, Firewire, hochwertiger Soundchip, zweiter SATA-Chip oder auch SLI-/Crossfire-Konfiguration können den Preis gehörig nach oben treiben.

Speicher



Klare Sache: 1,0 GB RAM ist selbst bei einem Einstiegsrechner inzwischen das Minimum; immer mehr Spiele machen mit weniger keinen Spaß mehr. Eigentlich geht die Tendenz inzwischen sogar Richtung 2 GB, nur ist Speicher derzeit leider sehr teuer! Bei Marktpreisen von mindestens 220 Euro ist das selbst für ein Mittelklasse-Budget kaum zu stemmen. Bei nur einem GB muss noch die Entscheidung zwischen einem Riegel oder zwei à 512 MB fallen. Bei ersterem fällt zwar DualChannel flach, dafür lässt er sich mit einem weiteren identischen Riegel problemloser auf 2 GB aufrüsten.

Soundkarte



Bei den Soundkarten dreht sich die Welt in Relation zu anderen Komponenten ziemlich langsam. Entwicklungen ergeben sich eher schleichend. So werden die Onboard-Soundchips Stück für Stück besser, gleichzeitig ist das Angebot an günstigen und den Onboard-Chips überlegenen Soundkarten dünn gesät. Im Klartext bedeutet das: Sich tatsächlich auf den Onboard-Sound beschränken – oder gleich tiefer



Prozessor
- AMD Athlon 64 3500+ (Boxed) ca. 95 Euro
- Intel Core 2 Duo E6300 + Kühler ca. 200 Euro
- Intel Core 2 Duo E6600 + Kühler ca. 340 Euro
- Intel Core 2 Duo X6800EE + Kühler ca. 1.000 Euro

Laufwerke
- DVD-Laufwerk ca. 20 Euro
- DVD-Brenner ca. 45 Euro
- (SATA-)DVD-Brenner ca. 50 Euro
- (SATA-)DVD-Brenner, zusätzliches DVD-Laufwerk ca. 70 Euro

Mainboard
- AM2-Board mit Nforce-550-Chipsatz ca. 80 Euro
- S775-Board mit P965-Chipsatz ca. 120 Euro
- S775-Board mit P965-/i975X-Chipsatz ca. 150 Euro
- S775-Board mit i975X-Chipsatz ca. 220 Euro

Grafikkarte
- Nvidia Geforce 7600 GS ca. 100 Euro
- Ati Radeon X1950 Pro ca. 190 Euro
- Ati Radeon X1950 XT ca. 270 Euro
- Nvidia Geforce 8800 GTX ca. 550 Euro

Netzteil
- Netzteil mit mindestens 350 Watt ca. 35 Euro
- Markennetzteil mit mindestens 400 Watt ca. 60 Euro
- Markennetzteil mit mindestens 450 Watt ca. 70 Euro
- Markennetzteil mit mindestens 550 Watt ca. 90 Euro

Festplatte
- SATA-Festplatte 160 GB ca. 55 Euro
- SATA-Festplatte 250 GB ca. 75 Euro
- SATA-Festplatte 320 GB ca. 95 Euro
- Western Digital RaptorX 150 GB ca. 200 Euro
  Zusätzliche SATA-Festplatte 250 GB ca. 75 Euro

Speicher
- 1 GB DDR2/667 ca. 110 Euro
- 1 GB DDR2/667 ca.110 Euro
- 2x 1 GB DDR2/667 ca. 220 Euro
- 2x 1 GB DDR2/800 ca. 260 Euro

Soundkarte
- keine (Onboard-Chip) 0,00 Euro
- keine (Onboard-Chip) 0,00 Euro
- Creative Audigy 4 Bulk ca. 50 Euro
- Creative X-Fi Xtreme Gamer ca. 100 Euro

in die Tasche greifen und sich eine richtige **Soundblaster** von Creative gönnen.

Festplatte

Hier gibt's einen ganz einfachen Grundsatz: Je mehr Budget zur Verfügung steht, desto mehr Platz (oder auch Platten) kann man sich in den Rechner packen. Für die Gesamtperformance eines Spielerechners ist die Geschwindigkeit hingegen vergleichsweise vernachlässigbar. Deshalb lohnen sich sowohl aufwändige Raid-Systeme als auch die superschnellen **Raptor**-Platten von Western Digital (mit 10.000 statt 7.200 Umdrehungen) nur dann, wenn Ihr Budget praktisch keine Rolle spielt.

Netzteil

Das Angebot ist riesig, die Preisspanne extrem unterschiedlich. Die Wahl des Netzteils fällt besonders schwer. Also verfahren viele nach dem Motto »Möglichst viel Leistung fürs Geld«, was die Hersteller dazu verführt hat, die Gesamtleistungsangabe einerseits immer mehr in den Vordergrund zu stellen und andererseits das ein oder andere eigentlich gar nicht vorhandene Watt draufzupacken.

Dabei ist neben der Spitzenleistung viel wichtiger, dass das Netzteil auch unter Belastung stabil läuft. Daneben gilt es zu beachten, dass die 12-Volt-Leitung für schnelle Grafikkarten ausreichenden Strom von mindestens 18, besser 20 Ampere liefert. Reine Watt werden zumeist zu viele gekauft, was sich letztendlich in einem überflüssig hohem Stromverbrauch niederschlägt.

Laufwerke

Hier fällt die Wahl relativ unabhängig vom vorhandenen Budget. Ein DVD-Brenner ist Standard; wenn's um jeden Euro geht, kann man statt Brenner auf ein normales Laufwerk setzen oder sich nach einer älteren, bereits ausgelaufenen Generation umsehen. Die gibt es mitunter als Neugerät schon zum halben Preis. Langsam im Kommen sind DVD-Laufwerke mit der modernen SATA-Schnittstelle. Besonders mit der schnellen Verbreitung der für IDE nur begrenzt tauglichen P965-Mainboards werden hier mehr und mehr Laufwerks-Hersteller auf SATA-Geräte umschwenken.

Ansonsten bleibt nur noch die Entscheidung, ob es noch ein zusätzliches DVD-Laufwerk sein soll. Das kann zum Beispiel dann nützlich sein, wenn sehr viel von Disk zu Disk kopiert wird, oder wenn eine Scheibe länger im Laufwerk bleiben soll und trotzdem noch ein anderes gebraucht wird.

Sonstige Komponenten und Zubehör

Unter diese Überschrift fallen alle Gerätschaften, die gar nichts mit der Leistungsfähigkeit eines PCs zu tun haben, unabhängig vom Budget ausgewählt werden sollten oder auch nicht zwingend nötig (etwa weil bereits vorhanden) sind.

Monitor

Logisch, je mehr Budget, desto »mehr« Monitor kann man sich leisten. Allerdings macht so ein teurer 24-Zoll-TFT auch an einem 500-Euro-PC mehr Spaß als ein ausgelutschter 17-Zoll-CRT. Speziell im Segment der 19-Zoll-TFTs gibt es dank des riesigen Angebots ausgezeichnete Qualität zu attraktiven Preisen ab rund 200 Euro.

Gehäuse

Natürlich steigt mit einem größeren Budget die Neigung, auch mehr ins Gehäuse zu investieren. Da es jedoch nichts mit der PC-Performance zu tun hat, stecken wir es zur Sorte der preisunabhängigen Gerätschaften. Wirklich gute Gehäuse gibt's schon ab gut 50 Euro. Und in gut gemachten Modellen der 75-Euro-Klasse fühlt sich sogar Highend-Hardware pudelwohl.

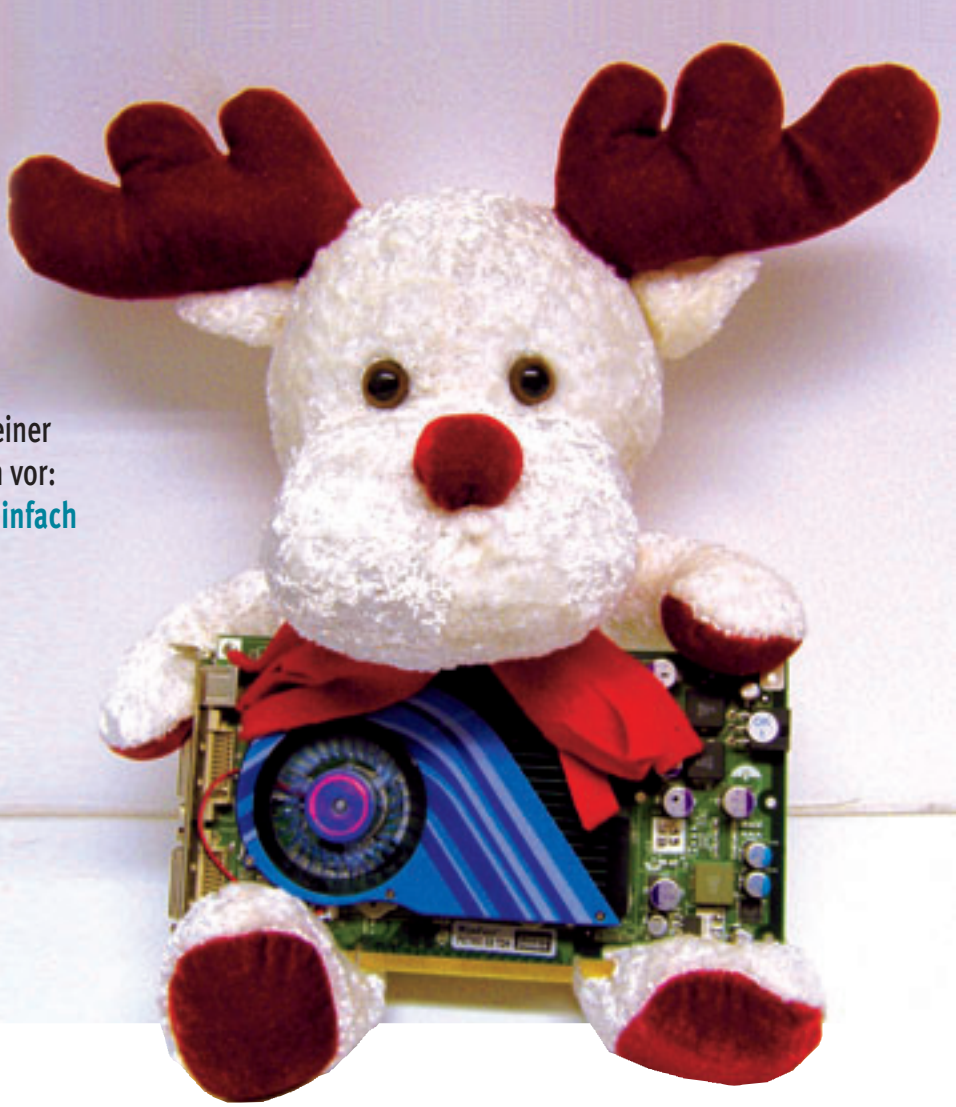
Maus/Tastatur

Sollte tatsächlich jemand beides noch nicht besitzen: Tastaturen und Mäuse sind mehr als andere Komponenten von den subjektiven Vorlieben des Käufers abhängig und lassen sich damit auch schlecht an bestimmte PC-Preisklassen koppeln. Detaillierte Tests finden Sie in unserer letzten Ausgabe.

Mikkl Galuschka

HEISSER 3D-WINTER

Während Windows Vista immer noch ein kleiner Punkt am Horizont ist, prescht Nvidia schon vor: **Die Geforce 8800 will weit mehr sein als einfach nur eine neue Chipgeneration.**



INHALT

Grafikkarten-Einzeltests Seite 161
Die neue Geforce 8800 Seite 164
Benchmark-Ergebnisse Seite 166

Ach ja, die neu erworbene Grafikkarte. Die ersten Wochen noch Quell reiner Freude, wandelt sie sich schon bald zum Anlass permanenter Grübeleien: Wären die Spiele mit dem anderen Modell nicht doch schöner? Hätte ich besser 50 Euro mehr für ein paar Extraframes ausgegeben? Und überlebt sie überhaupt Weihnachten, ohne dass die 2007er Spiele zur Ruckelorgie verkümmern?

Die achte für das zehnte

Einerseits unternehmen Ati und Nvidia wenig, um das ewige Spieler-Dilemma zu beseitigen. Das Modelldickicht ist undurchdringlicher denn je, speziell in der populären Preisklasse zwischen 150 und 300 Euro. Andererseits verspricht zumindest Nvidia schon jetzt die ultimative Lösung für all die Problemwälzerei. Sie heißt **Geforce 8800** und setzt auf eine völlig neue Chipgeneration namens **G80**.

Bei der hat schon die Zukunft Einzug gehalten. Der **G80** ist voll DirectX-10-tauglich. Was nichts anderes bedeutet, dass der Käufer allen künftigen Entwicklungen und der bangen Frage, ob das Spiel bei ihm denn auch in bestmöglicher Qualität und voller Kompatibilität läuft, beruhigt ins Auge blicken kann. Wie gut die achte Geforce-Generation wirklich ist und was die brandneue Technik für die Praxis bedeutet, erfahren Sie ab Seite 164.

Keine Reaktion

Während Nvidia also schon ordentlich am Rad dreht, dreht Ati erstmal Däumchen: Von einer direkten Reaktion auf die **Geforce 8800** ist nichts zu sehen. Das soll aber nichts mit der Übernahme durch AMD zu tun haben, wegen der die Pessimisten unter den Experten langfristig Atis Rückzug aus dem Highend-Endkundenmarkt befürchten. Vielmehr verfolgten die Kanadier schon beim Verkaufsstart der **Geforce 7800** eine ähnliche Taktik. Auch damals überließen sie der kalifornischen Konkurrenz das Feld der Topklasse kampflos, wenngleich eher unfreiwillig. Derzeit wird eine zur **Geforce 8800** vergleichbare DX10-Karte von Ati für Anfang nächsten Jahres erwartet.

Statt einer echten Neuheit im Highend-Bereich kündigt Ati lieber im fast wöchentlichen Rhythmus neue Modelle der Mittel- und Oberklasse an. Damit pflegt man eine alte Marotte, die anscheinend darin besteht, potenzielle Kunden möglichst wirkungsvoll zu verwirren. Als Ende 2005 die **X1800**-Serie auf den Markt kam, war der **X1800 XL** die Rolle des »Einstiegmodells« zugedacht – für happige 400 Euro. Im Frühjahr wurde sie durch die technisch leicht eingebremste und preislich halbierte **X1800 GTO** ersetzt. Nur um drei Monate später von der ebenfalls für 200 Euro angesetzten **X1900 GT** flankiert zu werden.

Kein halbes Jahr später gehört auch sie schon wieder zum Altsilizium: Atis aktueller Vertreter in der Klasse nennt sich **Radeon X1950 Pro**. Die soll nicht nur bei der PCIe-Kundschaft zum Verkaufsschlager avancieren, sondern auch in der sich wacker haltenden AGP-Szene die Ati-Fahne hoch halten.

Schöner spielen mit Ati

Doch auch wenn Ati seit geraumer Zeit einen etwas konfusen Eindruck bei der Produktplanung macht und die Treiber für so manche Zahnschmerzen gut sind: Ati steht trotzdem alles andere als schlecht da. Vor allem Anhänger der konsequent bestmöglichen Bildqualität kommen an den schnellen Radeons kaum vorbei. Denn die beherrschen im Gegensatz zur Nvidia-Konkurrenz Antialiasing und HDR-Rendering gleichzeitig. Und haben bei der anisotropischen Filterung eine höhere Qualitätsstufe implementiert, was besonders bei Titeln mit sehr vielen schrägen Flächen oder Linien hässliches Texturflimmern vermeidet. Hier kann Nvidia erst mit dem **G80** gleichziehen.

Welche aktuellen PCI-Express-Karten derzeit wirklich am besten sind und vor allem das attraktivste Preis-Leistungs-Verhältnis aufweisen, sagt Ihnen unser diesmaliger Mega-Test. An den Start gehen ein Dutzend PCIe-Modelle. Die meisten tummeln sich dabei im Preisbereich zwischen gut 150 und knapp 250 Euro: Hier dürfte auch im Weihnachtsgeschäft der Schwerpunkt liegen.

Für die Messungen kam modernste Hard- und Software zum Einsatz. Als Testsystem diente ein **Core 2 Extreme X6800** mit 2 GB RAM. Neben Benchmarkklassikern wie dem **3DMark 06** fühlten wir den Karten auch mit ganz aktuellen Titeln wie etwa **Dark Messiah of Might & Magic** oder **Prey** auf den Pin.

Mikkl Galuschka

GRAFIKKARTEN IM EINZELTEST

Auch abseits der Geforce 8800 warfen Ati und Nvidia in den letzten Wochen und Monaten jede Menge neuer Karten auf den Markt. Wir haben die sechs wichtigsten für Sie getestet.

Auf den kommenden Seiten finden Sie die Tests zu sechs Grafikkarten zwischen 120 und 400 Euro, deren verbauter Chip das erste Mal in unserem Magazin auftaucht. Das sind zum Teil völlige Neuerscheinungen wie die **Radeon X1950 Pro**, zum Teil aber auch Modelle, die schon ein paar Wochen auf dem Markt sind, etwa die **Radeon X1950 XTX**.

Bei den Benchmarks tauchen auch diverse Karten auf, die von uns bereits getestet wurden. Sie werden deshalb nicht noch einmal ausführlich beschrieben. Hier ein kurzer Überblick über diese Modelle:

Geforce 7950 GX2: war die letzten Monate Nvidias absolutes Spitzenmodell. Besteht quasi aus zwei einzelnen, im SLI-Modus »zusammengeklebten« Platinen, die jeweils ungefähr einer **7900 GT** entsprechen.

Geforce 7900 GTX: klassische Ein-Platinen-Karte und bis zum Auftauchen der **GX2** Nvidias Spitzenmodell und das Gegenstück zur Radeon **X1900/1950 XTX**.

Geforce 7600 GT: beliebtes Nvidias Mittelklasse-Modell. In den letzten Monaten stark im Preis gerutscht – von knapp 200 auf unter 150 Euro – was mit zur Einführung der **7900 GS** beigetragen haben dürfte.

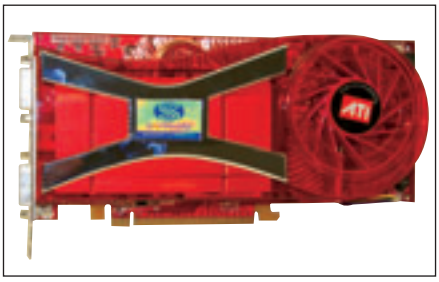
Geforce 6800 GS: als »Ausgangsbasis« dabei. Repräsentierte vor 12 bis 24 Monaten die typische Oberklasse-Karte der 200-Euro-Region.

Radeon X1900 GT, Radeon X1800 GTO: Vorgänger der neuen **X1950 Pro**. Dürften noch einige Zeit zu reduzierten Preisen bei den Händlern zu finden sein.

Runter mit dem Niveau

Die vergebenen Punkte kommen Ihnen nach einem Blick in die Wertungskästen arg wenig vor? Keine Angst, die aktuellen Karten sind nicht misslungen. Da die neue **Geforce 8800** allerdings in mehreren Wertungsdisziplinen über die 100-Punkte-Marke gesegelt wäre, haben wir uns zu einer drastischen Abwertung entschieden: Bereits getestete Karten bekommen durchgehend von der Leistung 20 Punkte, der Bildqualität 10 Punkte und der Technik ebenfalls 10 Punkte abgezogen. Das ergibt insgesamt eine Abwertung von 14 Punkten pro Karte. Ab sofort bekommen alle neu getesteten Karten ihre Punkte nach dem gleichen System verliehen. Auch die Bestenliste wird angepasst, alle Karten bleiben somit weiterhin miteinander vergleichbar.

Sapphire Radeon X1950 XTX



Auch wenn es verdammt unwichtig ist: Gegenüber dem drögen Vorgänger sieht die **X1950 XTX** richtig schick aus. Damit einher geht eine neue Kühler-/Lüfterkonstruktion, die einen Hauptkritikpunkt beseitigen soll: Die **X1900 XTX** lärmt schon im Windows-Desktop wie ein Rasenmäher. Nun herrscht himmlische Ruhe; lediglich im 3D-Betrieb fährt der Lüfter immer wieder kurzzeitig geräuschvoll hoch.

Ansonsten hat sich technisch eher wenig verändert. Der überarbeitete R580-Chip heißt nun R580+, kommt aber immer noch auf dieselbe Taktrate von 650 MHz. Statt GDDR3- ist nun extrateures GDDR4-RAM mit satten 2.000 MHz verbaut. Das verheißt Speicherbandbreite und damit Datenfluss ohne Ende.

Spitze und doch nur Dritter

Im Benchmark-Parcours konnte sich die **X1950 XTX** dann auch sowohl von der **7900 GTX** als auch der **X1900 XTX** mit rund zehn Prozent Mehrleistung absetzen. Ähnlich groß wie der Vorsprung auf die beiden ist der Rückstand auf die **Geforce 7950 GX2**, von der neuen 8800er ganz zu schweigen. Typisch für Atis Highend-Karten ist der geringe Performance-Verlust bei höchsten Auflösungen und maximalen Qualitätsoptionen (AA/AF/HDR). So lässt sich die überlegene Bildqualität bei jederzeit flüssigen Frameraten genießen. Auch wenn gleich mehrere Geforce-Modelle vor ihr liegen: Für unter 400 Euro ist die Karte dennoch eine blendende Wahl in der Topklasse – und vielleicht geht's mit den Preisen ja demnächst noch stark bergab.

Sapphire X1900 XT 256 MB



Die **Radeon X1900 XT** mit 256 MB ist ein Anwärter für den kürzesten Lebenszyklus, den es bei einer Grafikkarte jemals gab. Nach gerade

RADEON X1950 XTX

Hersteller	Sapphire
ca. Preis	390 Euro
Webseite	www.sapphiretech.de
Hersteller-Hotline	01805/727 744 73 (0,14 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	80
Bildqualität	(25%)	81
Technik	(15%)	80
Ausstattung	(10%)	75
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 2 (von 26 getesteten PCIe-Karten bis 250 Euro)

FAZIT

»Eine rundum tolle Grafikkarte für unter 400 Euro: Trotz des Geforce-Schockers ist Atis Spitzenmodell eine gute Wahl.«

80

RADEON X1900 XT 256 MB

Hersteller	Sapphire
ca. Preis	260 Euro
Webseite	www.sapphiretech.de
Hersteller-Hotline	01805/727 744 73 (0,14 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	77
Bildqualität	(25%)	80
Technik	(15%)	77
Ausstattung	(10%)	74
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 7 (von 26 getesteten PCIe-Karten bis 250 Euro)

FAZIT

»Viel Leistung für 260 Euro bietet die X1900 XT. Die 256 MB weniger stören nicht weiter, der viel zu laute Lüfter hingegen schon.«

77

mal fünf Wochen (!) auf dem Markt wurde sie schon wieder von der sehr ähnlichen **X1950 XT** abgelöst. Dabei ist die Idee hinter der **X1900 XT 256** gut: Man nehme eine auslaufende Spitzenkarte, zwacke die Hälfte vom RAM ab und drücke gewaltig auf den Preis. Mit gut 250 Euro zielt sie nicht nur genau auf die neue **Geforce 7950 GT** ab. Sondern schließt auch die klaffende Lücke zwischen der **X1950 Pro** und der doppelt so teuren **X1950 XTX**.

Laut und gut

Der Praxiseindruck lässt sich durch die bereits bekannte **X1900 XT** mit 512 MB kurz abhandeln: grausam lauter Lüfter, bis auf wenige Spiele (**Call of Duty 2** etwa) kaum Einbußen durch das halbierte RAM, hohe Grundgeschwindigkeit. Die **X1900 XT** setzt sich ganz knapp gegen die **7950 GT** durch, wobei die Unterschiede erst bei sehr hohen Auflösungen und AA/AF-Einstellungen spürbar werden. Damit ist sie insgesamt eine sehr gute Wahl. Empfindliche Ohren sollten allerdings einen Lüfterwechsel in Erwägung ziehen.

Schritt nach vorne

Das kleine Ding erreicht sehr hohe Drehzahlen und röhrt damit ganz ordentlich. Immerhin vermied Nvidia diesmal den kapitalen Bock des Vorgängers, keinerlei Anpassung an Temperatur und Einsatzzweck zu integrieren. Wo die **7900 GT** auch im Desktop-Betrieb nervig laut ist, herrscht nun zumindest halbwegs Ruhe. Dennoch ist die Karte mit ihrem Standardlüfter für Freunde leiser PCs keine gute Wahl.

Für Leistungshungrige schon eher. Denn die **7950 GT** macht gegenüber dem Vorgänger **7900 GT** einen Satz nach vorne. Sie schafft das Kunststück, bei den Messwerten näher an der **7900 GTX**, beim Preis hingegen näher an der **7900 GS** zu liegen. Die rund 30 Euro Aufpreis für die 256 MB extra machen sich aber nicht immer bemerkbar. Insgesamt wird auch die dritte GT der 7000er-Reihe ihrem vorauseilend positiven Ruf gerecht und bietet ein tadelloses Preis-Leistungs-Verhältnis. Gegen die Ati-Pendants **X1900 XT/X1950 XT** tut sie sich dennoch verdammt schwer.

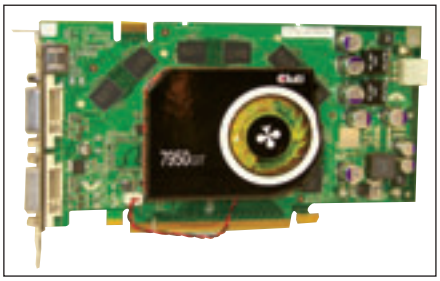
auf der Packung nur durch einen kleinen Aufkleber. Die Accelero-Version kostet allerdings rund 15 Euro mehr. Übrigens hat auch Club 3D ein vergleichbares Modell im Programm.

Leiser Flitzer

Die Mehrausgabe lohnt sich. Leise und dabei kühl bleibend wie kein anderer Konkurrent absolvierte die **X1950 Pro** das Testprogramm. Die mit 600 MHz (Chip) und 1.400 MHz (RAM) am oberen Rand der **X1950 Pro**-Taktungen liegende Karte schlug sich dabei sehr wacker. Den gleichteuren Vorgän**ger X1900** GT kann sie zwar nur knapp distanzieren, den direkten Nvidia-Konkurrenten **7900 GS** aber klar – und zwar um so deutlicher, je höher die Auflösung und je mehr Bildverbesserer aktiviert sind.

Noch ein Wort zur Technik: Beginnend mit der Pro setzt Ati auf eine neues, SLI-ähnlicheres Crossfire-Prinzip, bei der die Verarbeitung/Zusammenführung der Signale in den 3D-Chip integriert wurde. Dadurch sind keine Masterkarten wie bisher nötig; allerdings braucht die **X1950 Pro** eigene Treiber.

Club 3D Geforce 7950 GT



Schade, dass wir Verpackungen nicht bewerten. Denn mit seiner erstaunlich kompakten, schlichtschwarzen Box und dem Verzicht auf peinliche Renderfiguren würde Club 3D hier die vollen 100 Punkte einsacken. Die rund 280 Euro teure, mit 512 MB bestückte Karte sticht da weniger heraus. Sie entspricht exakt dem Referenzdesign von Nvidia. Das bedeutet: Ein flacher Kühler, der keinen weiteren Slot sperrt, und der bereits vom Vorgänger bekannte schmächtige Lüfter.

GEFORCE 7950 GT

Hersteller	Club 3D
ca. Preis	280 Euro
Webseite	www.club3d.de
Hersteller-Hotline	keine

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	75
Bildqualität	(25%)	79
Technik	(15%)	76
Ausstattung	(10%)	70
Preis/Leistung		gut

Bestenliste Platz 9 (von 26 getesteten PCIe-Karten bis 250 Euro)

FAZIT

»Auch als 7950 ist Nvidias GT-Spitzenmodell ein hervorragender Allrounder. Lediglich der zu laute Lüfter stört die Vorstellung.«

76

Powercolor Radeon X1950 Pro



Normalerweise liegt der Schwerpunkt von Powercolor eher bei großen Stückzahlen als bei technisch eigenständigen Lösungen. Deshalb waren wir durchaus überrascht, als die **X1950 Pro** serienmäßig mit einem **Accelero 2**-Kühler von Arctic Cooling angekündigt wurde. Ganz einfach macht es Powercolor dem Kunden aber nicht. Es gibt auch die normale, auf dem Referenzdesign basierende Version. Achtung: Sie unterschieden sich nicht im Namen, und selbst

RADEON X1950 PRO

Hersteller	Powercolor
ca. Preis	195 Euro
Webseite	www.powercolor.com
Hersteller-Hotline	keine

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	72
Bildqualität	(25%)	80
Technik	(15%)	79
Ausstattung	(10%)	70
Preis/Leistung		sehr gut

Bestenliste Platz 1 (von 21 getesteten PCIe-Karten unter 250 Euro)

FAZIT

»Die Accelero-Version der X1950 Pro ist mit das Beste, was derzeit für 200 Euro auf dem Grafikkartenmarkt zu bekommen ist.«

75

Leadtek Winfast PX7900 GS TDH



Die **7900 GS** dürfte der (zumindest vorerst) letzte Auftritt von Leadtek bei uns gewesen sein. Mutterfirma Foxconn zieht die Marke aus dem Verkehr und verkauft ab sofort Karten unter eigenem Namen. Das ist schade, denn die **PX7900** beweist noch mal, dass sich die Leadtek-Ingenieure wirklich Gedanken um ihr Produkt gemacht haben. Die kleine Heulboje von Lüfter ersetzten sie durch ein größeres, deutlich leiser laufendes Exemplar.

WINFAST PX7900 GS TDH

Hersteller	Leadtek
ca. Preis	190 Euro
Webseite	www.leadtek.de
Hersteller-Hotline	003120/410 910 9 (Auslandstarif)

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	70
Bildqualität	(25%)	79
Technik	(15%)	76
Ausstattung	(10%)	72
Preis/Leistung		gut

Bestenliste Platz 3 (von 21 getesteten PCIe-Karten unter 250 Euro)

FAZIT

»Schade, dass Leadtek von uns geht: Mit dem leiseren Kühler und dem guten Spielepaket sticht die PX7900 aus der Masse heraus.«

73

DIE WICHTIGSTEN TECHNISCHEN DATEN IM ÜBERBLICK

	Chip	Chiptakt	Speichertakt	Speichermenge	Speicherinterface	Pixel-Pipelines	Vertex-Shader
Geforce 7950 GX2	2x G71	500 MHz	1.200 MHz	2x 512 MB DDR3	2x 256 Bit	2x 24	2x 8
Geforce 7900 GTX	G71	650 MHz	1.600 MHz	512 MB DDR3	256 Bit	24	8
Geforce 7950 GT	G71	550 MHz	1.400 MHz	512 MB DDR3	256 Bit	24	8
Geforce 7900 GS	G71	450 MHz	1.320 MHz	256 MB DDR3	256 Bit	20	7
Geforce 7600 GT	G73	560 MHz	1.320 MHz	256 MB DDR3	128 Bit	12	5
Radeon X1950 XTX	R580+	650 MHz	2.000 MHz	512 MB DDR4	256 Bit	16	8
Radeon X1900 XT 256	R580	625 MHz	1.450 MHz	256 MB DDR3	256 Bit	16	8
Radeon X1950 Pro	RV570	575 MHz	1.380 MHz	256 MB DDR3	256 Bit	12	8
Radeon X1900 GT	R580	575 MHz	1.200 MHz	256 MB DDR3	256 Bit	12	8
Radeon X1650 Pro	RV535	590 MHz	1.390 MHz	256 MB DDR3	256 Bit	4	5

Spiele zum Spielen

Mit **Spellforce 2** und **Serious Sam 2** liegt endlich mal ein Spielepaket in der Packung, auf das man sich wirklich freuen kann. Technisch handelt es sich bei der **7900 GS** um den gleichen Chip (G71) wie bei der auslaufenden **7900 GT**, der um vier Pixel- und eine Vertex–pipeline beschnitten wurde. Der Leistungsabfall hält sich in Grenzen; gegen die starke **X1950 Pro** hat sie dennoch das Nachsehen, und das bei einem ähnlichen Preis. Für die eher zu Nvidia neigenden Käufer ist sie trotz allem ein attraktives Angebot – speziell in der Variante von Leadtek. Ein schöner Abschied.

Sapphire Radeon X1650 Pro



Karten mit dem neuen **X1650 Pro** liegen bei etwa 125 Euro. Das macht sie nicht nur zu einer typischen Mittelklassekarte; der Preis liegt gewagterweise auch genau zwischen der **Geforce 7600 GS** und der bärenstarken **GT**. Ansonsten entspricht Sapphires Version exakt dem Ati-eigenen Referenzmodell. Auch bei den Taktraten von 590 (Chip) respektive 1.390 MHz (Speicher) hält sich Sapphire an die Standards.

Gemütliche Gangart

Gegenüber dem Vorgänger kann sich die **X1650 Pro** zwar steigern, gegen die **Geforce 7600 GS** schafft sie aber bestenfalls ein Unentschieden, gegen die **GT** hat sie keine Chance. Bleiben als Ausgleich das bessere anisotropische Filtering und die Möglichkeit, Antialiasing und HDR-Rendering gleichzeitig zu benutzen. Insgesamt würden wir in der Mittelklasse dennoch zu Nvidia raten: Entweder mit der **7600 GS** etwas Geld sparen oder mit der **7600 GT** ordentlich an Performance drauflegen.

Fazit: Auf zu neuen Ufern

Guckt man sich die aktuelle Grafikkarten-Palette an, scheint es fast so, als hätten sich Nvidia und Ati friedlich miteinander arrangiert. Ähnlich viel kostende Karten sind auch ähnlich schnell, insgesamt ist das Leistungsniveau erfreulich hoch, das Preisniveau akzeptabel niedrig. Es hätten also gemütliche Weihnachten in der Spielestube werden können ...

Spannendes 2007

Doch dann platzt da einfach die **Geforce 8800** durch den Kamin. Die ist nicht nur gehörig schneller als alle bisher bekannten Karten, sondern läutet mit vollem DX10-Support ganz nebenbei die Zukunft ein. Da kommt mancher gleich doppelt ins Grübeln, denn mit Preisen von weit über 500 Euro kehrt auch die eher lästige Hochpreispolitik wieder zurück. Trotzdem finden wir die **Geforce 8800** auch abseits ihrer brutalen Leistungswerte gut. Denn sie garantiert ein spannendes Grafikjahr 2007, das den Spielern auch weiterhin so manches Schnäppchen in der 200-Euro-Klasse bescheren wird. Darum stellen wir Ihnen diese neue Generation auf der folgenden Doppelseite extra vor.

Mikkl Galuschka

RADEON X1650 PRO

Hersteller	Sapphire
ca. Preis	125 Euro
Webseite	www.sapphiretech.de
Hersteller-Hotline	01805/727 744 73 (0,14 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	64
Bildqualität	(25%)	78
Technik	(15%)	69
Ausstattung	(10%)	68
Preis/Leistung		befriedigend

Bestenliste Platz 8 (von 21 getesteten PCIe-Karten unter 250 Euro)

FAZIT

»Bei Nvidia gibt es für weniger Geld die gleiche 3D-Leistung, Intensivspieler sollten lieber gleich eine Preisklasse höher gehen.«

69

AUFLÖSUNGS-ERSCHEINUNGEN

Welche Auflösungen für die Benchmarks nehmen? Eine Frage, die sich in den letzten Jahren zunehmend zum Problem entwickelte. Immer mehr Karten schafften auch bei 1.600x1.200 noch praxistaugliche Geschwindigkeiten, andererseits spielten viele noch mit 1.024x768 oder gar 800x600. Tests mit gleich vier oder fünf verschiedenen Auflösungen durchzuführen, wäre aber viel zu aufwändig. Insgesamt entpuppte sich im Laufe der Zeit 1.280x960 bzw. 1.280x1.024 als bester Kompromiss, weshalb es bei uns und auch den meisten Kollegen zur Standard-Benchmarkauflösung avancierte.

Voll breit

Der Siegeszug der TFT-Monitore hat diese Entwicklung nochmals stark beschleunigt und gefestigt; 1.280x1.024 wird so auf absehbare Zeit die Basis all unserer Grafikkartentests sein. Je nach Positionierung und Preis der Karte kommen noch höhere oder niedrigere dazu. Allerdings wird diese Stabilität nur von kurzer Dauer sein: Derzeit machen sich die 16:10-Monitore daran, den Spiele-PC zu erobern. Deren fürs Ohr noch recht krumm wirkende Auflösungen von 1.440x900 (19 Zoll), 1.680x1.050 (20-22 Zoll) und 1.920x1.200 (24 Zoll) werden künftig eine gewichtige Rolle spielen. Wir würden sie gerne jetzt schon stärker mit einbringen; doch leider scheinen viele Entwickler noch nichts von diesen Monitoren gehört zu haben und bieten dementsprechend keinen Support.



Noch ein fremdes Wesen: **Breitbild-TFTs** werden bislang unzureichend unterstützt.



NVIDIA GEFORCE 8800

Der neue Fixstern am weihnachtlichen Grafikkarten-Himmel:
Nvidias jüngster Spross gewährt mit DX10-Unterstützung, modernster Technik und enormen Leistungswerten einen Einblick in die 3D-Zukunft.

Mitunter kann auch das Fertigstellen eines Grafikkarten-Tests aufregend, aufreibend und eine Last-Minute-Aktion sein. Der geplante Verkaufsstart-Termin vom 8. November fiel mit unserem Redaktionsschluss zusammen, ein mit einer **8800 GTX** bestückter Rechner von E-Bug sollte ein paar Tage vorher bei uns ankommen.

Doch zunächst gab es technische Probleme, aus der Zusendung wurde nichts, die Deadline rückte näher. Am Tag des neu anberaumten Termins dann ein Anruf: »Tut uns leid, aber das wird wieder nichts. Nvidia hat die **GTX**-Modelle wegen technischer Probleme noch nicht frei gegeben. Ein falsch verlöteter Widerstand muss ausgewechselt werden.« Panik. Das wäre das Aus für den geplanten Artikel. Drei Stunden, unzählige Telefonate und zig vergebliche Ersatzbeschaffungsmaßnahmen später dann die Entwarnung: Das Malheur betrifft »nur« die für den Handel vorgesehenen Karten. Die Werkssamples, wozu auch unser Exemplar gehört, waren nicht betroffen, der Rechner ist auf dem Weg.

Doppelspitze

Und da lag sie dann vor uns, Nvidias Grafikkarten-Zukunft. Die **Geforce 8800** soll nicht einfach nur mal wieder eine neue, um x-Prozent schnellere Chipgeneration (Codename **G80**) sein. Sie gibt vielmehr einen ersten Blick in die nähere Zukunft der Grafikkarten preis. Ist sie doch voll mit DirectX 10 kompatibel, unterstützt das Shader Model 4.0 und weist Technologien auf, die wir so demnächst bei fast allen Karten finden werden.

Vorerst wird es sie in zwei Varianten geben, traditionell fängt Nvidia »von oben«, also mit den Top-Karten an. Als Spitzenmodell fungiert die **Geforce 8800** mit der gewohnten Bezeichnung **GTX**. Darunter kommt erstmals seit der **Geforce 2** wieder das Kürzel **GTS** zum Einsatz.

United Shaders of Nvidia

Bevor wir uns mit den Details befassen, ein paar technische Daten zur Orientierung. Die billigere **8800 GTS** wurde in vielen Bereichen leicht beschnitten.

	Geforce 8800 GTX	Geforce 8800 GTS
Chiptakt	**575 MHz**	**500 MHz**
Speichertakt	**1.800 MHz**	**1.600 MHz**
Speichertyp	**GDDR3**	**GDDR3**
Speichergröße	**768 MB**	**640 MB**
Speicherbandbreite	**384 Bit**	**320 Bit**
ca. Preis	**650 Euro**	**500 Euro**

Manche Zahlen klingen auf Anhieb wenig aufregend, andere kommen etwas arg krumm daher. Etwa die ungewöhnliche Speichergröße von 768 bzw. 640 MB. Oder die Speicherbandbreite. Beide zusammen sorgen jedenfalls dafür, dass man sich um ausreichenden Datenfluss keine Sorgen machen muss. Selbst ohne das teure GDDR4-RAM liegen die Durchsatzraten höher als beim bisherigen Primus **Radeon X1950 XTX**.

Falls Sie die in letzter Zeit immer wichtiger gewordenen Angaben zu den Pixel- und Vertex-Shadern vermissen: Eine der ganz großen Neuerungen des **G80**-Chips ist die so genannte »Unified Shader Architecture«. Die insgesamt 128 Shader-Einheiten (**GTS**: 96) sind nicht mehr fest für eine Aufgabe zugewiesen, sondern können jederzeit dyna-



Als erste serienmäßige Grafikkarte durchbricht die Geforce 8800 GTX im 3DMark 06 die **10.000-Punkte-Schallmauer** bei 1.280x1.024.



Augen auf: Anhand eines knuffigen, in Echtzeit **deformierbaren** Froschs zeigt ein Nvidia-Demo die Fähigkeiten der neuen Hardware.

misch für die Vertex- oder Pixelbearbeitung eingesetzt werden. Damit umgeht man einerseits Flaschenhälse, andererseits langweilt sich keine der Einheiten mehr, es bleibt kein Potenzial mehr unnötig ungenutzt. Daneben sind sie mit 1.350 MHz mehr als doppelt so schnell getaktet als der eigentliche Chip; bislang waren die Werte immer fast identisch.

In der Praxis dürften die Unified Shader damit den größten Performance-Schub bedeuten. Kein Wunder, dass sie 2007 auch bei Ati zum guten Ton gehören werden.

Komplizierte Namen, einfache Wirkung

Zu den weiteren neuen Technologien gehört die »Quantum Effects Engine«. Mit der lassen sich die erwähnten Unified Shader auch für die Berechnung von zusätzlichen oder besseren Physikeffekten ohne Leistungseinbruch nutzen. Damit sollen die **PhysX**-Karten von Ageia ziemlich überflüssig werden.

Die »Lumenex Engine« wiederum ermöglicht ein 128-bittiges und damit deutlich präziseres, realistischer wirkendes HDR-Rendering als bisher. Nicht nur das, sie erlaubt der **Geforce 8800** auch als erster Einzelkarte 16-faches Antialiasing. Und endlich, endlich kann sie auch Antialiasing und HDR-Rendering gleichzeitig ausführen. Außerdem stieg die Qualität des anisotropischen Filtering, bislang eine klare Schwäche der Geforce-Modelle.

Alles zusammen ergibt auch ohne Einsatz der oben beschriebenen Techniken eine exzellente Bildqualität im »Normalbetrieb«. Mangels Software derzeit noch nicht testbar sind die Auswirkungen des Shader Model 4.0, das vor allem bei der Polygondarstellung Vorteile bringen soll. Hier wird sich erst im Laufe des Jahres 2007 zeigen, welche Fortschritte in der Bildqualität das SM 4.0 bringt.

Leistung ohne Ende

Eines lässt sich jetzt schon sagen: Die **8800 GTX** ist mehr als gelungen. Das fängt schon an mit dem ordentlichen Kühlkonzept; sie ist unter Windows unhörbar und bleibt auch unter Volllast angenehm unaufdringlich. Daneben steigt tatsächlich die Bildqualität je nach Spiel sichtbar. Das nervige Texturflimmern früherer Geforce-Generationen ist praktisch verschwunden, das gleichzeitige Nutzen von AA und HDR-Rendering war überfällig.

Auch die Leistungswerte fallen beeindruckend aus. Selbst gegenüber einem SLI-Monster wie der **Geforce 7950 GX2** legt sie je nach Spiel und Konfiguration zwischen 20 und weit über 50 Prozent drauf. Die **7900 GTX** schickt sie gar nahezu mit einer Verdoppelung der Leistung wieder nach Hause. Dabei ist das übliche Phänomen zu beobachten: Je größer die Auflösungen und höher die AA- und AF-Level sind, desto größer fällt der Vorsprung gegenüber schwächeren Karten aus.

Dabei wetzt die **8800 GTX** endlich eine typische Nvidia-Scharte aus: Geforce-Modelle fielen gegenüber den Radeon-Rivalen bislang regelmäßig zurück, wenn hohe AA- und AF-Werte ins Spiel kamen. Die **8800 GTX** ist davon hingegen höchst wenig zu beeindrucken. Für ihre Besitzer dürften somit künftig 8xAA und 16xAF zu den Standardeinstellungen werden. Und dabei ist besonders das bislang schwache ansiotropische Filtering von einer Qualität, die sogar vor den Radeons liegt.



Die **GTS-Variante** ist rund 150 Euro billiger und nicht ganz so leistungsfähig.

Vorbild für andere

Wie so oft, wenn die Grafikkarten einen richtigen Sprung nach vorne machen, wird das auch diesmal andere Bereiche beeinflussen. Zum einen natürlich die Spieleentwicklung, auch wenn die derzeit wieder mal hinterher hinkt: Schon die jetzige Generation um **Geforce 7900** und **Radeon X1950** wird selten richtig ausgenutzt. Von daher bleibt abzuwarten, wie konsequent die Entwickler schon 2007 nicht einfach nur die zusätzliche Leistung verbraten, sondern auch das Shader Model 4.0, die Unified Shader und all die anderen Technologien zur Verbesserung der Bildqualität nutzen.

Daneben beeinflusst der **G80** auch die Entwicklung anderer Hardware-Komponenten. Angesichts der riesigen Datenmengen, die eine **Geforce 8800** wegschaufelt, dürfte sich der durchschnittliche RAM-Bedarf zügig Richtung der zwei-Gigabyte-Marke bewegen. Die größten Auswirkungen könnte der Neuling auf die Monitorbranche haben. Unter 1.600x1.200 Pixel lässt sich der Performance-Überschuss kaum ausnutzen, große TFTs jenseits der 20 Zoll müssen also her. Gut möglich, dass die Preise der Flachmänner mittelfristig gehörig in den Keller purzeln. Und das wäre zumindest ein kleiner Ausgleich, denn mit der **Geforce 8800** wird das Hobby PC-Spielen weiterhin vor allem eins bleiben: teuer.

Mikkl Galuschka

Monster-Maschine



Den Thorshammer-Rechner aus E-Bugs **Wielander**-Reihe gibt es für rund 4.000 Euro zu kaufen.

Nicht nur die **Geforce 8800** selbst, auch der Rest des eingangs erwähnten Testrechners präsentierte sich durchwegs vom Feinsten. Als CPU kam ein **Intel Core 2 Extreme X6800 EE** zum Einsatz, dazu steckten 2 GB RAM von Corsair auf dem Board. Das kam von EVGA und setzt auf den ebenfalls brandneuen **Nforce 680i** von Nvidia.

Zwar unterschied sich der E-Bug-PC auch in weiteren Details von unserem für die anderen Karten eingesetzten Rechner: Raid 0 statt Raid 1, Creative **X-Fi** statt **Audigy 2 ZS**. Doch nachdem wir noch das Corsair-RAM von 1.066 auf 800 MHz heruntertakteten, glichen sie sich in den leistungsrelevanten Daten wie ein Ei dem anderen. Dadurch sind die für die **Geforce 8800 GTX** ermittelten Benchmarkwerte ohne Einschränkungen mit den anderen vergleichbar.

Der Hammer!

Nicht nur die Einzelteile, auch das Gesamtkonzept des Rechners weckte unser Interesse. Er gehört zur **Wielander**-Serie von E-Bug, einem der größten deutschen Online-Händler für PC-Komponenten und Komplettrechner. **Wielander** ist bislang einer der ambitioniertesten Versuche aus Deutschland, statt zumeist gesichts- und namenloser Rechner ein echtes Markenprodukt zu machen. So werden z. B. verschiedene Preisklassen durch verschiedene Gehäuse »kenntlich« gemacht. Unser 4.000 Euro teurer, **Thorshammer** genannter Bolide war etwa in ein **Silverstone TJ 07** gewandet, das alleine schon mit 300 Euro zu Buche schlägt. Ansonsten manifestiert sich die Individualität bislang hauptsächlich in diversen Schriftzügen, Aufklebern und Desktop-Hintergründen. Sollte das **Wielander**-Konzept gut ankommen, sind künftig komplett eigene Rechner im Stil von Dell oder Alienware denkbar.

Anmerkungen zur Wertung: Unser Testmuster entsprach exakt den Geforce 8800 GTX, wie es sie auch zu kaufen gibt. Allerdings stammte unser Exemplar direkt von Nvidia, die selbst keine Karten verkaufen. Somit fehlten auch Verpackung und Beigaben wie Kabel und Software. Wir verzichten deshalb sowohl auf die Ausstattungs- als auch Endnote. Die Bewertungen für Leistung, Bildqualität und Technik lassen sich allerdings auf alle Geforce 8800 GTX übertragen.

GEFORCE 8800 GTX

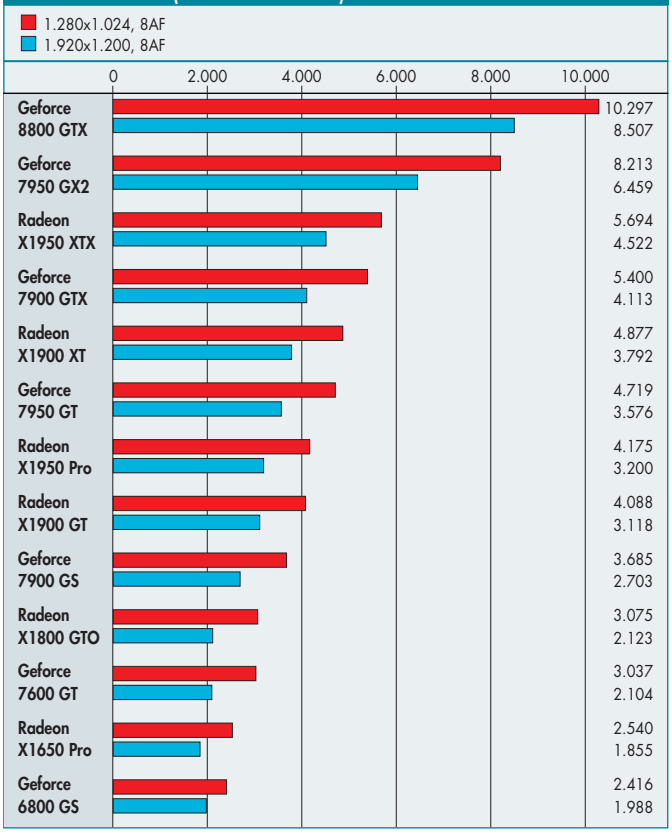
Hersteller		Nvidia
ca. Preis		650 Euro
Webseite		www.nvidia.de
Hersteller-Hotline		–
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	87
Bildqualität	(25%)	86
Technik	(15%)	90
Ausstattung	(10%)	–
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		–

FAZIT

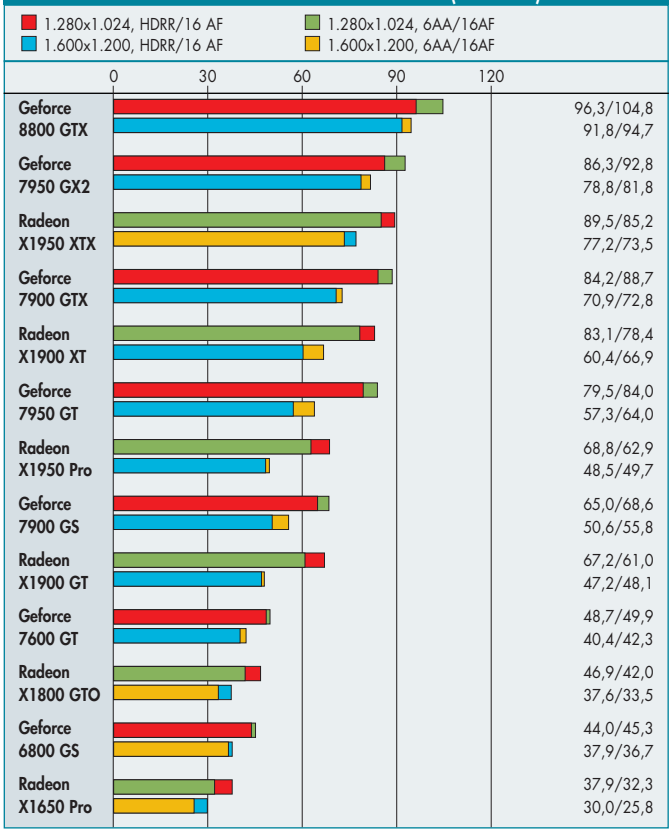
»Da es sich bei dem von uns getesteten Exemplar um ein im Handel nicht erhältliches Werkssample handelt, vergeben wir noch keine Endwertung.«

BENCHMARK-ERGEBNISSE

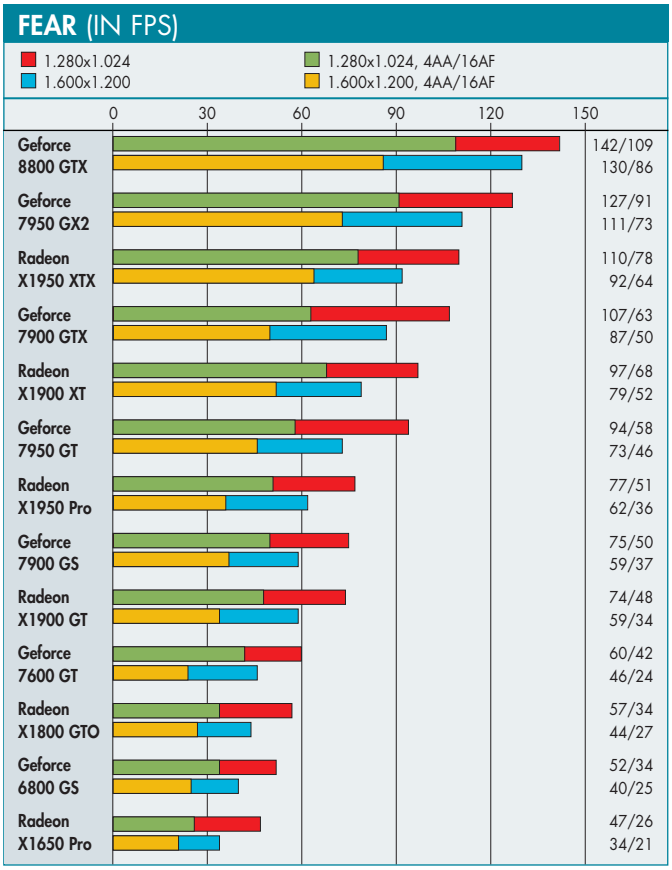
3DMARK 06 (IN 3DMARKS)



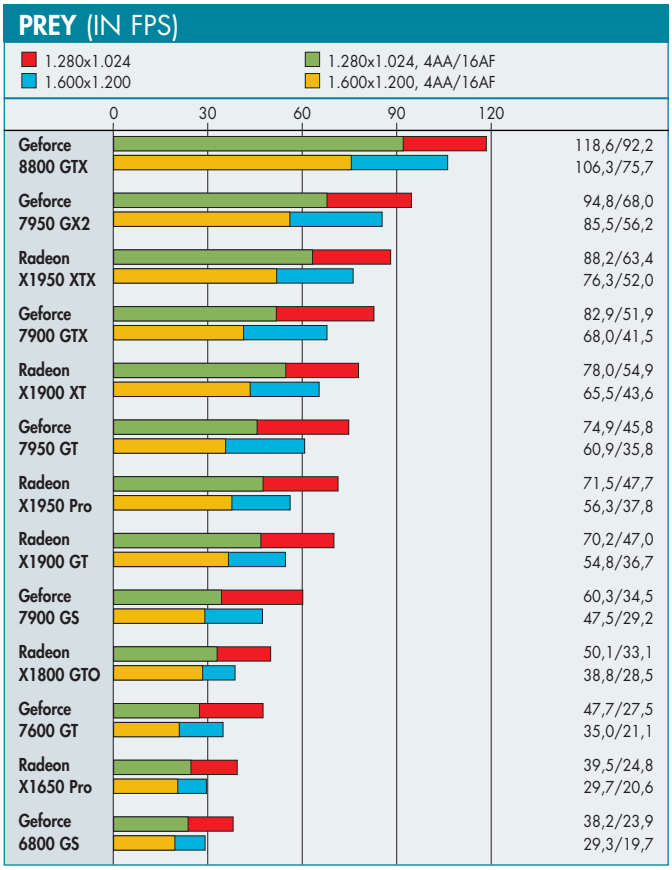
DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC (IN FPS)



FEAR (IN FPS)



PREY (IN FPS)



EINBAU-RATGEBER TEIL 6

Mit vernünftigen Lüftern bleibt Ihr PC kühler und gleichzeitig leiser. Der Einbau ist nicht ganz ohne – mit etwas Geschick und unserer Schritt-für-Schritt-Anleitung aber bequem machbar.









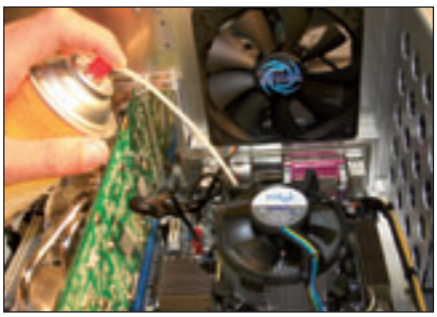


Ordentliche Lüfter und Kühler sind in den letzten Jahren stark ins Blickfeld gerückt. Leider ist der Einbau eines Prozessorkühlers nicht gerade trivial. Wegen der je nach Hersteller verschiedenen Montagesysteme können wir zudem nur eine schematische Anleitung anbieten. Mit etwas Geduld sollte die Installation aber kein Problem sein. Haben Sie nach der Lektüre unseres Einbau-Ratgebers noch Fragen? Schreiben Sie uns eine E-Mail: hardware@pcpowerplay.de.

Mikkl Galuschka

EINBAUZEIT: CA. 60 MINUTEN

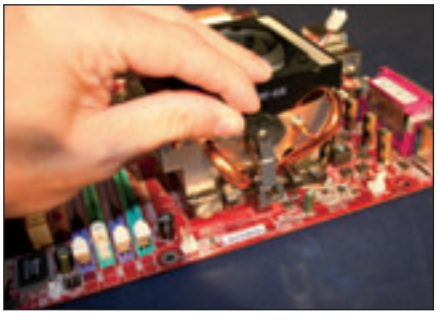
BENÖTIGTES WERKZEUG:
KREUZSCHLITZ- UND
EVTL. SCHLITZ-SCHRAUBENZIEHER



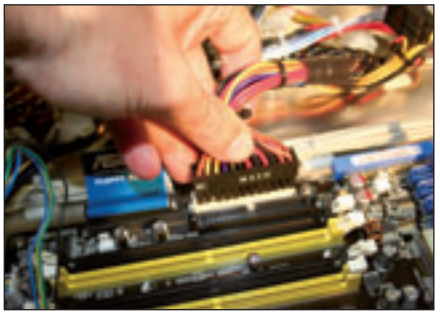
1 Sie wollen den CPU-Lüfter wechseln, weil der alte keine Leistung mehr bringt? Versuchen Sie es doch zuerst mal mit einer gründlichen Reinigung, etwa mit einem Druckluftspray. Hat sich nämlich sehr viel Staub angesammelt, kann die Kühlleistung fast gegen Null gehen. Erst wenn das auch nichts hilft, ist tatsächlich ein neuer fällig.



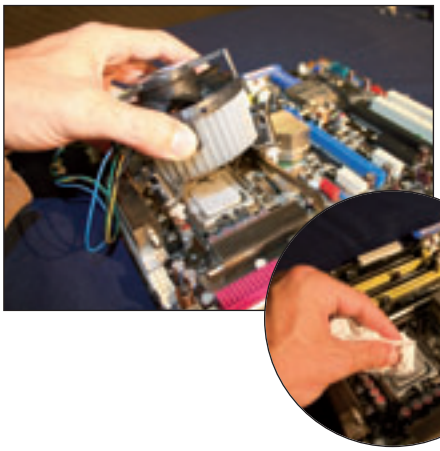
2 Zuerst den PC vom Stromnetz trennen, alle Kabel abziehen und das Gehäuse öffnen. Da die meisten modernen CPU-Kühler sehr sperrig ausfallen, sollten Sie auch Steckkarten und RAM entfernen, um Platz zu schaffen und eventuelle Beschädigungen durch scharfkantige Kühlrippen zu vermeiden. Ziehen Sie auch gleich noch den Lüfterstecker vom Board.



3 Kommen wir nun zur Demontage des alten Kühlers. Je nach dessen Art müssen Sie dazu das Mainboard ausbauen. Nur bei bestimmten Modellen geht es ohne, zum Beispiel bei den Boxed-Kühlern von AMD. Die sind am so genannten Retention-Modul – dem Plastikrahmen um den Prozessor herum – nur angeklippst und können leicht entfernt werden.



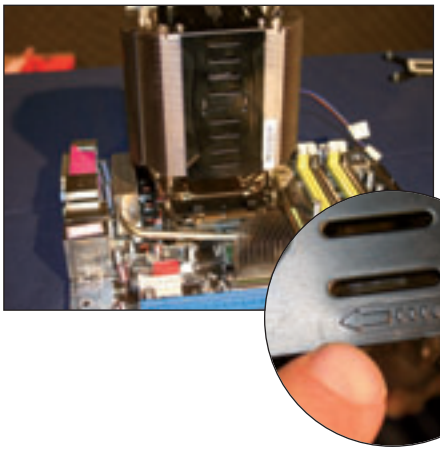
4 Bei den meisten Kühlern kommen Sie um den Ausbau des Mainboards nicht herum. Ziehen Sie dazu alle Kabel und Stecker aus den entsprechenden Anschlüssen, lösen Sie alle Schrauben und heben Sie langsam und vorsichtig das Board aus dem Gehäuse. Passen Sie auf, nirgendwo anzustoßen – die Platine mit ihren vielen kleinen Bauteilen ist relativ empfindlich.



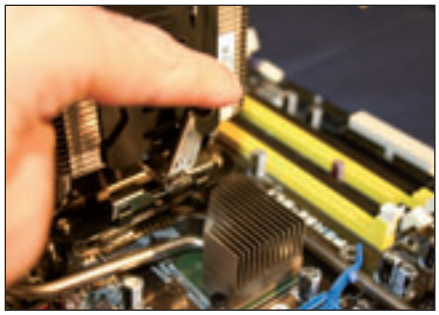
5 Demontieren Sie nun den Kühler. Meist ist er gegen eine auf der Rückseite aufgebrachte Platte verschraubt. Entfernen Sie danach auf dem Prozessor vorhandene Reste der Wärmeleitpaste. Geben Sie ein wenig neue Paste auf die Oberfläche der CPU und verteilen Sie diese gleichmäßig.



6 Da die eigentliche Montage des Kühlers je nach Modell zu unterschiedlich ist, können wir hier keine allgemeingültigen Ausführungen machen. Achten Sie darauf, die Anleitung für den passenden Sockel zu verwenden. Tipp: Viele Hersteller haben auf ihrer Homepage ausführlichere Anleitungen oder gar entsprechende Einbauvideos parat.



7 Wichtig: Achten Sie beim Aufsetzen des Lüfters selbst auf die richtige Richtung des Luftstroms. Der sollte immer vom Gehäuseinneren nach außen gehen, damit die Heißluft heraustransportiert wird. Auf den meisten Lüftern ist ein kleiner, oft etwas versteckter Pfeil zu finden, der die Richtung des Luftstroms angibt.



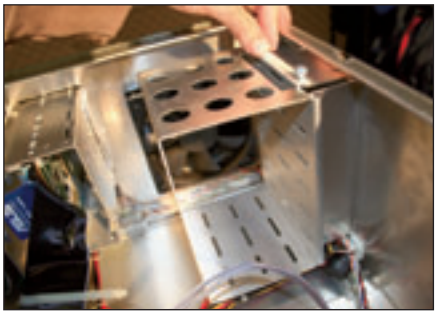
8 Meist haben die Kühler einen Hebel, der beim Umlegen den nötigen Druck auf die CPU ausübt. Auf keinen Fall vergessen! Zum Schluss noch den Lüfter an den entsprechenden Anschluss des Mainboards anstecken. Meist ist er mit »CPU_FAN« beschriftet und dreipolig; nur speziell für den Sockel 775 gemachte Modelle haben einen vierpoligen Stecker.



9 Nun das Mainboard vorsichtig wieder einsetzen, festschrauben und alle Stecker wieder einstecken. Ziehen Sie dazu, falls nötig, das Mainboard-Handbuch zu Rate. Damit ist der Lüfterwechsel abgeschlossen. Bitte beachten Sie, dass die Wärmeleitpaste erst nach einigen Stunden ihre maximale Leistungsfähigkeit erreicht.



10 Sie wollen zusätzlich Gehäuselüfter installieren? Das geht meist recht einfach: Achten Sie auch hier vor allem auf die mit dem Pfeil angegebene Luftrichtung. Grundsätzlich gilt: Der vorne am Gehäuse angebrachte Lüfter soll die Luft ansaugen, der auf der Rückseite montierte die Warmluft aus dem Gehäuse blasen.



11 Gehäuselüfter werden in der Regel von außen ans Gehäuse geschraubt; manche Modelle haben als Alternative lange Gumminippel dabei. Beim Frontlüfter kann es ein, dass Sie zur problemlosen Montage erst Frontblende und Festplattenkäfig entfernen müssen.



12 Ist alles installiert, der PC zugeschraubt und jedes Kabel wieder fest installiert, geht es zum Abschluss noch ins Bios. Hier lässt sich bei vielen Mainboards das Verhalten bzw. die Drehzahl von CPU- und Gehäuselüftern regeln. Wir empfehlen zu diesem Zweck zusätzlich das kleine Windows-Freeware-Tool Speedfan (auf unserer DVD).

EVERGLIDE

S-500



Hardware-Kategorie: Stereo-Headset

Sehr großer Stereo-Kopfhörer mit durchwegs guten Leistungen.

Es gehört schon etwas Mut dazu, wie Everglide bei seinem 75 Euro teuren **S-500** nur auf Stereo zu setzen. Die riesigen Ohrmuscheln erinnern an noch teurere Hifi-Modelle, die darauf sitzenden Polster sind eine zwiespältige Angelegenheit. Sie gerieten so breit, dass der Hörer das Ohr teilweise umschließt und teilweise aufsitzt. Die Folge ist ein eher seltsames Gefühl beim Tragen, wenngleich der Komfort auch auf Dauer durchaus in Ordnung geht.

Wuchtige Optik, wuchtiger Klang

Dass das **S-500** trotz seiner nur zwei Membranen als brauchbares Surround-Set durchgeht, hat es seinen nicht spezifizierten Software-Algorithmen zu verdanken. An ein echtes 5.1-Set wie das **Medusa** kommt es allerdings nicht heran, zudem ist die Qualität der Ortung je nach Spiel schwankend. Insgesamt gefällt uns der Klang aber gut; das **S-500** tönt kraftvoll, ist pegelfest und taugt selbst für Musik. Haupteinsatzort dürften dank der hervorragenden Geräusch-Abschottung dröhnende LAN-Partys sein, auch wenn die Mikrofonbefestigung per Klammer nicht der Weisheit letzter Schluss ist.

Mikkl Galuschka

SAITEK

PRO FLIGHT RUDDER PEDALS



Hardware-Kategorie: Ruderpedale

Fliegerausrüstung: Für Rennsimulationen aber nur bedingt geeignet.

Ein echtes Flugzeug braucht drei Eingabegeräte: einen Knüppel, einen Gashebel und die Ruderpedale. Mit letzteren steuert man im echten Leben das Seitenruder – also das Gieren um die Hochachse. Und die Radbremsen – durch einen Tritt aufs rechte oder linke Pedal. Genau das können auch die **Pro Flight**-Pedale vom Joystick-Spezialisten Saitek, denn die kommen mit insgesamt drei Achsen daher.

Komfortabler Fuss-Stick

Obwohl das Gehäuse praktisch komplett aus Plastik gefertigt ist, macht die Einheit einen stabilen, langlebigen Eindruck. Auch ergonomisch ist alles in Butter: Die Pedale sind in der Größe verstellbar, und zwei abnehmbare Extra-Fußstützen sorgen dafür, dass wir die (überempfindlichen) Bremsachsen nicht versehentlich auslösen. Praktisch: Ein zentraler Knopf regelt die Härte der Ruderachse von butterweich bis ziemlich hart. Dank zahlreicher Gummifüßchen ist die Standfestigkeit der Pedale grundsätzlich gut. Lediglich auf sehr glatten Böden (Parkett, Stein) kann das Teil im Eifer des Gefechts mal verrutschen.

Sascha Gliss

ULTRON

G1-CLAW PAD GAMER-KEYBOARD



Hardware-Kategorie: Tastatur

Kreisrundes Keypad mit 55 Tasten in ungewöhnlicher Anordnung.

Auf den ersten Blick wirkt das **G1** wie ein sommerliches, ziemlich originelles Werbegeschenk: Der erste Diskus mit eingebauter Tastatur! Doch Momentchen mal: Zum einen ist der Sommer lange vorbei, zum anderen verläuft die Flugbahn ob des gut 1,50 Meter langen USB-Kabels eher kurz.

Rundum gelungen

Also rein in die gute Stube, und ran mit dem Rundgerät an den Rechner! Windows erkennt das **G1** spontan als zusätzliche Tastatur. Fortan soll sie in schnellen Shootern für eine bessere Kontrolle sorgen. Im Zentrum sitzt daher die beliebte »WASDQE«-Steuerung; die Leertaste ist rechts davon längsseits angeordnet und für den Daumen bequem erreichbar. Drumherum (im wahrsten Sinne des Wortes) befinden sich allerlei weitere Tasten.

Im Praxistest geht das Konzept gut auf: Bis auf die äußersten sind alle Tasten gut zu erreichen, der Anschlag ist kurz, aber knackig, die Verarbeitung vorbildlich. Wer auf einer gewöhnlichen Tastatur zusätzliche Keys rund um »WASD« vermisst, sollte das **G1** mal Probe spielen.

Simon Fistrich

S-500

Hersteller	Everglide
ca. Preis	75 Euro
Webseite	www.everglide.de
Hersteller-Hotline	keine

EINZELWERTUNGEN

Klangtest	(60%)	81
Tragekomfort	(20%)	82
Ausstattung	(10%	72
Verarbeitung	(10%)	77
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 3 (von 19 getesteten Headsets)

FAZIT

»Das S-500 ist ein echter Headset-Allrounder, der bei fast jedem Einsatzzweck trotz wuchtiger Optik eine gute Figur abgibt.«

80

PRO FLIGHT RUDDER PEDALS

Hersteller	Saitek
ca. Preis	130 Euro
Webseite	www.saitek.de
Hersteller-Hotline	089/546 127 10 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	85
Ergonomie	(20%)	75
Ausstattung	(20%)	80
Verarbeitung	(10%)	80
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 1 (von 1 getesteten Ruderpedalen)

FAZIT

»Erste Wahl für Flugsimulanten: Das Saitek-Produkt bietet nützliche Zusatzfunktionen und verschafft ein exzellentes Pedalgefühl.«

81

G1-CLAW GAMER KEYBOARD

Hersteller	Ultron
ca. Preis	40 Euro
Webseite	www.ultron.de
Hersteller-Hotline	0800/858 766 762 (kostenlos)

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	84
Verarbeitung	(20%)	81
Ergonomie	(20%)	84
Design	(10%)	80
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 3 (von 12 getesteten Tastaturen)

FAZIT

»Anders als viele Spieler-Keypads ist das G1 überraschend gut durchdacht und praktikabel. Mit knapp 40 Euro aber recht teuer.«

83

BESTENLISTEN

Aufgrund der neuen Geforce 8800 haben wir **alle Grafikkarten massiv abgewertet**. Mehr dazu auf Seite 161.

PCI-EXPRESS-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 250 Euro										
1	XFX **GEFORCE 7950 GX2 570 XXX**	600 Euro	Geforce 7950 GX2	09/06	ausreichend	82	79	83	83	**82**
2	SAPPHIRE **RADEON X1950 XTX**	390 Euro	Geforce X1950 XTX	**NEU**	gut	80	81	80	75	**80**
3	SAPPHIRE **RADEON X1900 XTX**	330 Euro	Radeon X1900 XTX	09/06	gut	78	81	82	80	**80**
4	HIS **RADEON X1900 XTX ICEQ 3**	420 Euro	Radeon X1900 XTX	09/06	befriedigend	78	81	80	77	**79**
5	POINT OF VIEW **GEFORCE 7900 GTX**	420 Euro	Geforce 7900 GTX	09/06	befriedigend	77	79	80	68	**77**
6	XFX **GEFORCE 7800 GTX**	340 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	befriedigend	75	79	79	79	**77**
7	SAPPHIRE **RADEON X1900 XT**	260 Euro	Radeon X1900 XT	**NEU**	gut	77	80	77	74	**77**
Karten bis 250 Euro										
1	POWERCOLOR **X1950 PRO**	195 Euro	Radeon X1950 Pro	**NEU**	sehr gut	72	80	79	70	**75**
2	CONNECT 3D **RADEON X1900 GT**	200 Euro	Radeon X1900 GT	07/06	gut	72	80	72	68	**74**
3	LEADTEK **WINFAST PX7900 GS TDH**	190 Euro	Geforce 7900 GS	**NEU**	gut	70	79	76	72	**73**
4	EVGA **GEFORCE 7600 GT**	190 Euro	Geforce 7600 GT	04/06	gut	68	78	76	66	**72**
5	GALAXY **GEFORCE 7600 GS**	130 Euro	Geforce 7600 GS*	08/06	sehr gut	66	75	75	66	**70**
6	XFX **6800 GS EXTREME XXX**	190 Euro	Geforce 6800 GS	01/06	befriedigend	65	77	73	76	**70**
5	SAPPHIRE **RADEON X800 GTO2**	170 Euro	Radeon X800 GTO	01/06	gut	60	75	76	78	**65**

AGP-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 150 Euro										
1	MSI **NX6800U-T2D256**	270 Euro	Geforce 6800 Ultra	–	befriedigend	68	77	75	80	**73**
2	CLUB-3D **GEFORCE 7800 GS**	270 Euro	Geforce 7800 GS	03/06	befriedigend	67	79	77	78	**73**
3	GAINWARD **POWERPACK! ULTRA 2400**	300 Euro	Geforce 6800 GT	08/05	ausreichend	67	77	73	78	**72**
4	SAPPHIRE **RADEON X850 XT PE**	300 Euro	Radeon X850 XT PE	08/05	befriedigend	68	75	74	80	**72**
5	SAPPHIRE **RADEON X850 XT**	260 Euro	Radeon X850 XT	–	befriedigend	66	75	74	78	**71**
6	MSI **RX800XT-VTD256**	250 Euro	Radeon X800 XT	–	befriedigend	65	75	73	79	**70**
Karten bis 150 Euro										
1	POWERCOLOR **X800 PRO**	150 Euro	Radeon X800 Pro	–	gut	61	75	72	71	**67**
2	SAPPHIRE **RADEON X800**	100 Euro	Radeon X800	08/05	befriedigend	56	75	68	75	**65**
3	MSI **NX6800-TD128**	100 Euro	Geforce 6800	–	befriedigend	55	75	66	77	**64**
4	GALAXY **GEFORCE 6600 GT**	80 Euro	Geforce 6600 GT	08/05	gut	54	75	70	68	**63**
5	SAPPHIRE **HYBRID RADEON X700 PRO**	130 Euro	Radeon X700 Pro	01/05	befriedigend	48	74	72	71	**60**
6	CLUB-3D **RADEON 9800 PRO**	80 Euro	Radeon 9800 Pro	–	gut	49	70	69	69	**59**
7	SPARKLE **SP-AG 43 DH**	90 Euro	Geforce 6600	–	befriedigend	39	71	60	55	**52**

*übertaktet

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

POWERCOLOR X1950 PRO



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	195 Euro
Gesamtwertung	75

GIGABYTE GA-K8N PRO-SLI



Hardware-Kategorie	Athlon-64-Mainboard
ca. Preis	90 Euro
Gesamtwertung	84

LG GSA-4167B



Hardware-Kategorie	DVD-Brenner
ca. Preis	50 Euro
Gesamtwertung	94

YAKUMO TFT17XJ



Hardware-Kategorie	17-Zoll-TFT
ca. Preis	200 Euro
Gesamtwertung	81

MAINBOARDS

	Name	ca. Preis	Chipsatz	Test in	Preis/Leistung	Leistung (20%)	Stabilität (30%)	Ausstattung (40%)	Service (10%)	Gesamtwertung
Pentium 4 (Sockel 775)										
1	ASUS **P5WD2 PREMIUM**	160 Euro	Intel i955X	04/06	sehr gut	85	94	86	84	**88**
2	GIGABYTE **GA-8N SLI QUAD ROYAL**	130 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	04/06	gut	87	87	86	80	**86**
3	INTEL **D955XBK**	230 Euro	Intel i955X	04/06	gut	85	91	82	83	**85**
4	ASUS **P5LD2 DELUXE WIFI-TV**	150 Euro	Intel i945P	04/06	gut	84	88	84	84	**85**
5	EPOX **5NVA+SLI**	120 Euro	Nvidia Nforce4 SLI IE	04/06	gut	87	85	82	77	**83**
Athlon 64 (Sockel 939)										
1	DFI **LANPARTY UT NF4 DR-SLI EXPERT**	200 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	gut	88	88	89	81	**88**
2	MSI **K8N DIAMOND**	160 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	gut	86	86	88	82	**86**
3	GIGABYTE **GA-K8N PRO-SLI**	90 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	sehr gut	86	85	84	80	**84**
4	ASUS **A8N-SLI**	100 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	sehr gut	85	88	81	83	**84**
5	MSI **RD480 NEO2**	85 Euro	Ati Xpress 200	03/06	gut	84	86	81	82	**83**

TFT-MONITORE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Bildqualität (40%)	Spieletauglichkeit (25%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (15%)	Gesamtwertung
17 Zoll										
1	HYUNDAI **IMAGEQUEST Q70 U**	260 Euro	TN+Film-Display	–	gut	93	92	75	86	**88**
2	SAMSUNG **SYNCMASTER 730BF**	200 Euro	TN+Film-Display	–	gut	95	92	79	53	**85**
3	VIEWSONIC **VX724**	240 Euro	TN+Film-Display	–	befriedigend	90	90	70	60	**82**
4	YAKUMO **TFT 17 XJ**	200 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	91	90	70	47	**81**
5	SHUTTLE **XP17 TEMPAG V2**	330 Euro	TN+Film-Display	–	ausreichend	90	92	80	42	**81**
19 Zoll										
1	ACER **F-19**	350 Euro	TN+Film-Display	–	gut	90	89	79	91	**88**
2	EIZO **FLEXSCAN S1910**	520 Euro	PVA-Display	–	befriedigend	88	83	88	85	**86**
3	LG **L1970H**	280 Euro	TN+Film-Display	–	gut	95	88	72	56	**83**
4	BENQ **FP91V**	325 Euro	TN+Film-Display	–	gut	87	92	65	75	**82**
5	VIEWSONIC **VX924**	320 Euro	TN+Film-Display	–	gut	86	92	71	55	**80**

LAUFWERKE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Transferrate (40%)	Zugriffszeit (30%)	Lautstärke (15%)	Praxistest (15%)	Gesamtwertung
S-ATA-Festplatten										
1	WESTERN DIGITAL **WD1500ADFD**	190 Euro	150 GB, 10.000 U/min	–	befriedigend	95	95	45	78	**85**
2	WESTERN DIGITAL **WD740GD**	140 Euro	74 GB, 10.000 U/min	–	befriedigend	82	94	46	73	**79**
3	MAXTOR **DIAMOND MAX 10**	90 Euro	300 GB, 7.200 U/min	–	gut	65	67	91	81	**72**
4	SAMSUNG **SPINPOINT P120 SP2504C**	70 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	gut	76	58	76	77	**71**
5	HITACHI **DESKSTAR 7K250**	80 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	befriedigend	62	66	66	86	**67**

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Leistung DVD (45%)	Leistung CD (35%)	Ausstattung (10%)	Lautstärke (10%)	Gesamtwertung
DVD-Laufwerke										
1	PLEXTOR **PX-130A**	30 Euro	IDE-Laufwerk 16/50fach	–	sehr gut	97	87	97	92	**93**
2	TEAC **DV-516E**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	95	87	81	91	**90**
3	ARTEC **DHM-G48**	30 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	91	86	81	95	**89**
4	ASUS **DVD-E616**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	80	95	95	73	**86**
5	SONY **DDU1621**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	88	71	77	83	**80**
DVD-Brenner										
1	LG **GSA-H10N**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/6-fach	–	sehr gut	94	93	93	95	**94**
2	LG **GSA-4167B**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/4-fach	–	sehr gut	95	91	93	95	**94**
3	SAMSUNG **SH-S162L**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/6-fach	–	sehr gut	92	92	94	83	**91**
4	PIONEER **DVR-110**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/8-fach	–	gut	88	91	82	95	**89**
5	BENQ **DW1640**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/8/6/4-fach	–	gut	87	90	80	95	**88**

SOUND-SYSTEME

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Klang-test (50%)	Pegel-festigkeit (20%)	Aus-stattung (20%)	Bedie-nung (10%)	Gesamt-wertung
Stereo-Boxensets										
1	TEUFEL **CONCEPT C 2.1 USB**	120 Euro	Stereo-Boxenset	07/06	sehr gut	85	83	80	77	**83**
2	ALTEC **LANSING FX 6021**	200 Euro	Stereo-Boxenset	07/06	ausreichend	79	78	83	84	**80**
3	CREATIVE **I-TRIGUE L3800**	120 Euro	Stereo-Boxenset	04/06	gut	76	81	81	88	**79**
4	HARMAN/KARDON **SOUNDSTICKS 2**	140 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	81	79	72	66	**77**
5	CREATIVE **GIGAWORKS T20**	85 Euro	Stereo-Boxenset	07/06	gut	75	69	76	81	**75**
Surround-Boxensets										
1	TEUFEL CONCEPT **G THX 7.1**	300 Euro	Surround-Boxenset	09/05	sehr gut	90	86	90	78	**88**
2	CREATIVE **GIGAWORKS S750**	400 Euro	Surround-Boxenset	02/05	gut	88	89	84	79	**87**
3	LOGITECH **Z-5500**	290 Euro	Surround-Boxenset	12/04	gut	84	90	86	81	**85**
4	CREATIVE **GIGAWORKS G500**	220 Euro	Surround-Boxenset	11/05	ausreichend	79	84	76	48	**76**
5	SHARKOON **AUDICS 5.1**	60 Euro	Surround-Boxenset	08/05	sehr gut	71	69	82	73	**73**

EINGABEGERÄTE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Technik (10%)	Ergo-nomie (20%)	Aus-stattung (20%)	Gesamt-wertung
Mäuse										
1	LOGITECH **G5**	50 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	gut	96	94	87	90	**93**
2	RAZER **COPPERHEAD**	50 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	gut	94	95	81	86	**90**
3	LOGITECH **G3**	40 Euro	Kabel-Lasermaus	11/06	gut	88	90	80	87	**86**
4	RAZER **KRAIT**	35 Euro	optische Kabelmaus	11/06	sehr gut	92	93	79	76	**86**
5	REVOLTEC **FIGHTMOUSE ADVANCED**	35 Euro	Kabel-Lasermaus	10/06	befriedigend	86	84	81	86	**85**

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Ergo-nomie (20%)	Aus-stattung (20%)	Verar-beitung (10%)	Gesamt-wertung
Gamepads										
1	MICROSOFT **XBOX 360 CONTROLLER**	30 Euro	Gamepad	03/06	gut	87	89	80	88	**86**
2	LOGITECH **WINGMAN RUMBLE PAD 2**	30 Euro	Gamepad	–	gut	83	79	78	77	**80**
3	SAITEK **P2900**	30 Euro	Gamepad	05/06	gut	78	78	79	72	**78**
4	THRUSTM. **FIRESTORM DUAL POWER 3**	15 Euro	Gamepad	–	gut	78	78	73	80	**77**
5	SAITEK **P880 DUAL ANALOG**	15 Euro	Gamepad	–	gut	76	76	77	81	**77**
Joysticks										
1	SAITEK **X52**	100 Euro	mit extra Schubregler	02/05	sehr gut	85	81	92	75	**85**
2	SAITEK **CYBORG EVO**	30 Euro	Joystick	–	sehr gut	84	72	84	73	**81**
3	LOGITECH **WINGMAN FORCE 3D**	20 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	gut	82	76	79	75	**79**
4	THRUSTMASTER **FF JOYSTICK**	45 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	befriedigend	79	82	75	76	**78**
5	SAITEK **X45 FLIGHT SYSTEM**	80 Euro	mit extra Schubregler	–	gut	74	84	73	86	**77**
Lenkräder										
1	LOGITECH **G25**	230 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	11/06	sehr gut	93	85	91	87	**90**
2	LOGITECH **DRIVING FORCE PRO**	90 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	sehr gut	91	87	90	50*	**86**
3	LOGITECH **MOMO RACING**	105 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	–	gut	90	88	86	20*	**82**
4	SAITEK **R440 FF**	55 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	gut	79	81	66	75	**76**
5	THRUSTMASTER **RALLY GT FF PRO**	90 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/06	befriedigend	76	73	79	67	**75**

*ein nachlässig verarbeiteter Potentiometer kann zum »80%-Bug« führen, durch den nur maximal 80% Gas gegeben werden kann.

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

SHARKOON AUDICS 5.1



Hardware-Kategorie	Surround-Boxenset
ca. Preis	60 Euro
Gesamtwertung	73

MICROSOFT XBOX360 PAD



Hardware-Kategorie	Gamepad
ca. Preis	30 Euro
Gesamtwertung	86

RAZER KRAIT



Hardware-Kategorie	optische Kabelmaus
ca. Preis	35 Euro
Gesamtwertung	86

LOGITECH DRIVING FORCE PRO



Hardware-Kategorie	FF-Lenkrad
ca. Preis	90 Euro
Gesamtwertung	86

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

DIE TOP 10 DER GRÖSSTEN HYPE-ENTTÄUSCHUNGEN

Da freut man sich Monate, manchmal Jahre auf den Nachfolger des Lieblingsspiels oder das neue Projekt des Star-Designers, und dann ist es ein Reinfall, liegt wie Blei den Regalen ... oder kommt nicht mal bis dahin.

Wir gestehen: Spielemagazine wie das unsrige tragen ihr Scherflein zu Spiele-Hypes bei. Nun ist Vorfreude bekanntlich die schönste Freude und ein Hype prinzipiell nichts Schlechtes. Hypes verkaufen Spiele genauso wie Hefte. Doof nur, wenn das fertige Produkt dann die Erwartungen nicht erfüllt. Oder noch vor Veröffentlichung eingestellt wird. Oder allen Erwartungen gerecht wird, aber trotzdem keine Käufer findet. Die Liste solcher Enttäuschungen ist lang. Wir haben zehn ausgesucht.

Rüdiger Steidle

10 WARCRAFT ADVENTURE

Es hätte Blizzards erster Ausflug ins Abenteuer-Genre sein sollen, stattdessen wurde es Blizzards erster – und einziger – Flop. Anfang 1998 stampfen die damaligen Echtzeit-Experten das so gut wie fertige (!) Projekt einfach ein. Begründung: Es entspreche nicht den internen Qualitätsanforderungen. Ob Blizzard damit richtig lag, ist bis heute umstritten. Die letzte Preview-Version von **WarCraft Adventure**, das die Geschichte des jungen Ork-Häuptlings Thrall erzählen sollte, erreichte in Sachen Puzzles, Charaktere und Story jedenfalls beinahe das Niveau von Klassikern aus dem Hause Lucas Arts, sah aber nicht ganz so gut aus wie deren neuestes Werk, **Monkey Island 3**.



9 HALO

Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben. Wenn ein Spiel zu spät kommt, strafen es die Käufer. Die ließen die PC-Version des Xbox-Klassikers größtenteils links liegen. Kein Wunder, erschien die Umsetzung doch zwei Jahre nach der Konsolenfassung. Die anno 2001 atemberaubende Grafik riss 2003 niemanden mehr vom Hocker – auch angesichts der überhöhten Systemanforderungen. Dabei war **Halo** ursprünglich zuerst für den PC geplant. Erste Vorabfassungen begeisterten Presse und Fans gleichermaßen. Die reagierten entsprechend sauer, als Microsoft anno 2000 kurzerhand die Entwickler von Bungie aufkaufte und den Shooter auf die Xbox zuschneiden ließ.



8 PLANESCAPE: TORMENT

Eine Enttäuschung der etwas anderen Art. Nicht inhaltlich; Interplays Rollenspiel gilt noch heute als eines der besten, was Story und Dialoge anbelangt. Selten haben Abenteurer eine so faszinierende und fremde Welt durchstreift wie in **Planescape**. Hier gibt es eine gebärende Gasse, das Bordell zur Befriedigung intellektueller Lüste, fliegende Totenschädel ... und jede Menge Text. Über anderthalb Millionen Zeilen fährt **Torment** auf, fast jede lesenswert. Otto-Normal-Spielern war die Präsentation wohl zu trocken, das Universum zu abgedreht. Verglichen mit **Baldur's Gate** blieben die Verkaufszahlen von **Planescape: Torment** weit hinter den Erwartungen zurück.



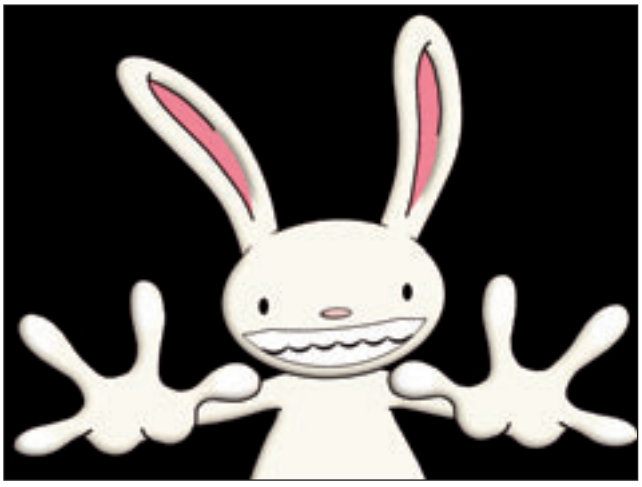
7 DAIKATANA

Noch so ein Vertreter der Gattung »zu spät, zu wenig«. Wäre **Daikatana** wie angekündigt 1998 erschienen, Action-Fans hätten die Spieleläden gestürmt. Es kam aber erst Anfang 2000 nach rund vier Jahren Entwicklungszeit heraus, lange nach Hits wie **Half-Life**. Gegen den Genreprimus machte der Shooter keine Schnitte. Und das bei horrenden Entwicklungskosten von rund 10 Millionen US-Dollar und nur etwa 300.000 verkauften Exemplaren. **Doom**-Miterfinder und **Daikatana**-Schöpfer John Romero beschädigte mit dieser Episode nachhaltig seinen Ruf. Alle Häme außen vor gelassen, war **Daikatana** ein durchaus spielenswertes Action-Spektakel mit netten Ideen.



6 SAM & MAX 2

Jubel, Trubel, Heiterkeit – die Reaktionen der Adventure-Fans waren überschwänglich, als Lucas Arts nach Jahren der Genre-Abstinenz endlich Fortsetzungen zu **Sam & Max** und **Full Throttle** ankündigte. Die Ernüchterung folgte prompt: Kurz vor Abschluss wurden die Arbeiten eingestellt, Lucas Arts konzentrierte sich wieder auf die **Star Wars**-Lizenz. Wenigstens **Sam & Max** haben inzwischen eine neue Heimat gefunden (Test ab Seite 102). **Monkey Island**, **Grim Fandango**, **Day of the Tentacle** und all den anderen Klassikern von Lucas Arts kann man wohl nur nachweinen. Und hoffen, dass Lucas Arts sie wenigstens nicht als Action-Adventure verwurstet.



5 BITBOYS

Den Bitboys wird die zweifelhafte Ehre zuteil, als einziger Hardware-Hype Aufnahme in unserer Hitparade der Enttäuschungen zu finden. Ende 1995 kündigen sie zum ersten Mal einen 3D-Grafikchip an, der alles Dagewesene in den Schatten stellen soll. Doch der Produzent geht Pleite, die 3D-Karten gibt es nie zu kaufen. Nächster Versuch: der **Glaze 3D**. Der wird 1998 enthüllt, ein Jahr später neu designt, 2001 in der dritten Auflage in **Avalanche** umgetauft – und 2003 schließlich kurz vor der Marktreife eingestampft. Man entwickelt stattdessen 3D-Beschleuniger für Mobilgeräte – die dann tatsächlich auch erscheinen. Mittlerweile ist die Firma aufgekauft.



4 ENTER THE MATRIX

Wenn eine der coolsten Spieleschmieden eine der begehrtesten Filmlizenzen umsetzt – was kann da schief gehen? Verdammt viel, wie **Enter the Matrix** zeigt. Dabei hatte Publisher Atari eigentlich alles richtig gemacht: Für geschätzte 45 Millionen Dollar (!) die Wachowski-Brüder überzeugt, aus **Enter the Matrix** nicht nur das Spiel zum lang erwarteten zweiten Teil der Filmtrilogie zu machen, sondern es mit zahlreichen Querverweisen in die Handlung einzubinden. Mit Shiny erfahrene Designer angeheuert. Verkauft hat sich **Enter the Matrix** recht ordentlich (aber die horrenden Kosten nie eingespielt), inhaltlich war's allerdings bestenfalls mittelmäßig.



3 COMMAND & CONQUER 2

Objektiv betrachtet, war **Tiberian Sun** ein verdammt gutes Echtzeit-Strategiespiel mit coolen Einheiten, abwechslungsreichen Schlachten, fesselnden Zwischensequenzen und einem motivierenden Multiplayer-Modus. Dass es trotzdem manchen Fan enttäuschte, lag weniger am Spiel selbst, sondern an den überhöhten Erwartungen. Die waren durch die vollmundigen Versprechen der Entwickler, die geschönten Screenshots, die Preview-Lobeshymnen, die ständigen Verzögerungen dermaßen übersteigert, dass **Command & Conquer 2** (hierzulande **C&C 3**) ihnen einfach nicht gerecht werden konnte. Zum Klassiker hat es **Tiberian Sun** trotzdem gebracht.



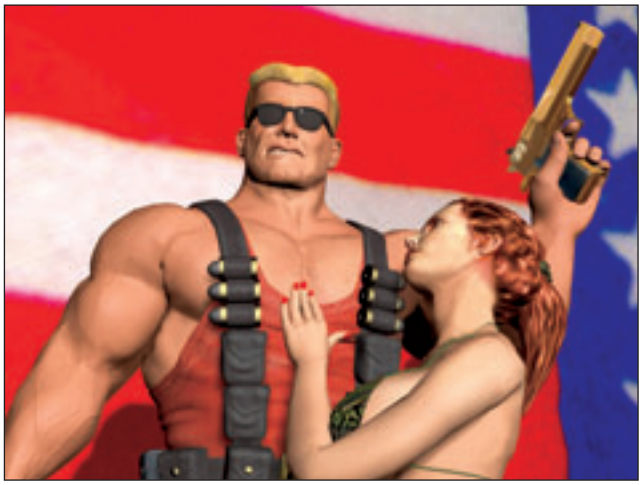
2 BLACK & WHITE

Noch so ein Spiel, das einfach ein Reinfall werden musste. Aber wer fünf Jahre lang immer lauter die Werbetrommel rührt, ständig neue Features anpreist und Versprechungen macht, muss sich nicht wundern, wenn das Ergebnis besonders kritisch unter die Lupe genommen wird. Und so interessant **Black & White** auch war, so viele witzige Einfälle in Peter Molyneux' Götterspiel auch steckten, im Endeffekt war es weniger Spiel als Sandkasten und Haustiersimulation. Viele Versprechungen löste erst der Nachfolger letztes Jahr ein – nur waren die Käufer den Hype inzwischen müde. Mehr als solide Verkaufszahlen konnte Teil 2 nicht mehr erreichen.



1 DUKE NUKEM FOREVER

Okay, okay, jeder hackt auf dem armen Duke rum. Dabei hat er seine lang erwartete Premiere doch noch gar nicht gefeiert, kann also streng genommen auch niemanden enttäuschen, oder? Sagen wir's mal so: **Duke Nukem Forever** kann niemals so gut werden, die monumentale Entwicklungszeit von mittlerweile beinahe zehn Jahren annähernd zu rechtfertigen. Der einst meist erwartete Shooter ist zum Running-Gag geworden, nur noch übertroffen von den immer wiederkehrenden Beteuerungen von Projektleiter und Enfant Terrible George Broussard, jetzt aber wirklich ganz kurz vorm Finale zu stehen. Da kommt nicht mal das chronisch verspätete **Stalker** ran.

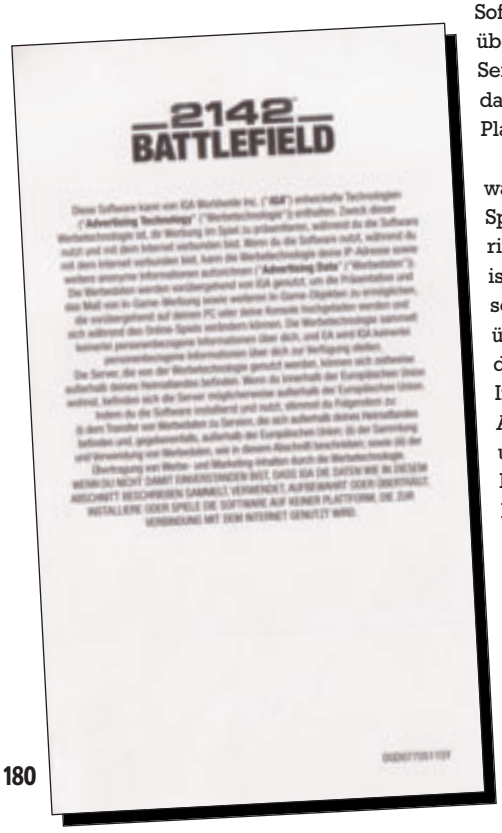


www.cynamite.de



BIG BROTHER AUF DEM BATTLEFIELD

Battlefield 2142 zeichnet ein düsteres Bild der Zukunft. Krieg, Umweltzerstörung, Endzeit. Dunkel ist auch das Bild, das der Packungsinhalt neben dem eigentlichen Spiel verspricht: Werbung – automatisch zugeschnitten anhand persönlicher Spielerdaten.



Seit ein paar Wochen steht **Battlefield 2142** in den Läden. Der Inhalt: DVD, Handbuch und ein scheinbar unschuldiger Zettel mit einem neuartigen Hinweis, der so bislang noch nie nötig war (siehe links). Die Kurzfassung: Im Hintergrund von **BF 2142** läuft eine spezielle Software mit, die ausgesuchte Informationen über den Computer sammelt, um sie an Server im Internet zu übermitteln, welche dann regionalspezifische Werbung auf die Plakatwände im Spiel platzieren.

Der erste Aufschrei der Community war groß, wie immer, wenn etwas nach Spyware, nach Bespitzelung des Kunden riecht – denn die Privatsphäre im Internet ist vielen Leuten zu Recht heilig. In diesem Fall war der Protest aber wohl etwas übertrieben. Die Software mag zwar in die Rubrik Spyware fallen, aber die Informationen, so behauptet Electronic Arts zumindest, werden nur verwendet, um die gezeigte Werbung besser auf die Konsumenten abzustimmen. EA will keine Kreditkartendaten klauen. Und unser Geld haben sie ja sowieso schon.

Advergaming

Das Thema heißt Advergaming und ist das neue Lieblingswort in der Welt der Werbung. Anzeigen platziert innerhalb von Computerspielen. Nicht nur auf Ladebildschirmen, sondern im Spiel selber, etwa auf Anzeigentafeln in Rennspielen, auf den Schuhen unserer Helden. Es garantiert streuverlustfreie Kontakte zu einer konsumstarken und markenbewussten Zielgruppe. Zu uns, den Spielern.

Advergaming ist eigentlich nichts Neues, es hat sich langsam eingeschlichen und steht jetzt vor einem entscheidenden Durchbruch. Nachdem der Spieler in den letzten Jahren sein Image als misanthropischer, asozialer, 16-jähriger Psychopath langsam, aber sicher verloren hat, ist er inzwischen hochinteressant geworden, etwa für die millionenschwere Konsumgüter-Industrie, die händeringend immer neue Zielgruppen sucht.

Die neue New Economy?

Wer sich auch nur ein bisschen mit dem Thema Advergaming beschäftigt, merkt schnell: Es geht hier um richtig viel Geld. Jede genannte Zahl ist im Millionenbereich. Von Microsoft bis zur Werbeagentur Jung von Matt stecken alle mit drin, und auf den Webseiten und Prospekten stolpern wir über Formulierungen, die an 1999 erinnern, an die New Economy: Gewinnverdoppelungen, Onlineboom, Umsatzsteigerungsraten. Die Vokabeln zeigen die große Begeisterung aller Beteiligten, es ist ein dickes Geschäft für die Industrie.

Wenn Schumi Werbung guckt

Der Marktführer unter den Agenturen in diesem neuen Segment heißt ganz unkreativ IGA, kurz für In-Game

Advertising, und hat Büros in New York, London und Berlin. Der Geschäftsführer, Justin Townsend, redet immer wieder von einem Millionengeschäft, einem Markt, der noch in den Kinderschuhen steckt. Fast jede Woche gibt es neue Pressemitteilungen, neue Investoren, der Boom geht gerade erst los. Das Netzwerk wächst, Dynamiken werden angepasst und in Zukunft wird schon während oder vor der Entwicklung von Spielen überlegt, wo am effektivsten Werbung platziert werden kann, in welchem Level, auf welcher Rennstrecke.

Die Vorgänge sind die gleichen wie in der herkömmlichen Werbung: Setze ein Schild neben die Gerade der Rennstrecke, rast der Spieler mit 230 km/h vorbei – in der scharfen Kurve muss er aber abbremsen und sieht die Werbung um ein Vielfaches länger.



Das **finnische Handy** im Fadenkreuz – Werbung in Ghost Recon: Advanced Warfighter

Baguette oder Brötchen?

Neu sind allerdings spezielle Software-Developer-Kits, kurz SDKs, für In-Game Werbung. Damit lassen sich die Werbeflächen in den Spielen dynamisch per Internet updaten. So ist es möglich, dieselbe Werbefläche an mehrere Kunden gleichzeitig zu vermieten, und die Anzeigen wechseln etwa im Monatstakt. Auch kann ein Kunde die Fläche später selber verändern. Wenn er ein neues Produkt auf den Markt bringt, wird die alte Werbung einfach ausgetauscht und die neue Grafik automatisch runtergeladen. Die Werbung bleibt also aktuell, obwohl das Spiel schon vor Monaten verkauft wurde.

Das soll jetzt auch bei **Battlefield 2142** passieren, durch das Übersenden der IP wird festgestellt, in welchem Land der Computer steht – und so dem französischen Spieler französische Werbung vorgesetzt, dem Deutschen deutsche.

Eine Frage der Perspektive

Aber Electronic Arts geht noch einen Schritt weiter. Das Wichtigste bei Werbung sind die so genannten Kontakte. Heißt: Wer sieht die Werbung, wann und wie lange. Aus solchen Eckdaten errechnen sich die Summen, die von der Wirtschaft an die Entwickler gezahlt werden. Genau das will EA jetzt herausfinden. Angeblich soll die von IGA eingesetzte Software messen, wie effektiv die Werbung in Spielen wirklich ist, um dann ihren Werbekunden zuverlässige Zahlen zu präsentieren. Bei **Battlefield 2142** sollen jetzt genaue Daten zu Betrachtungswinkel und -dauer beim Spielen an die EA Server übermittelt werden. Denselben Service verspricht IGA-Konkurrent Massive, der gerade von Microsoft geschluckt wurde, seinen Kunden schon länger auf ihrer Webseite. Die Software zeichnet immer dann erfolgreiche Kontakte auf, wenn eine Werbung lange und deutlich genug auf dem Bildschirm zu sehen war – also zum Beispiel nicht durch andere Spielfiguren verdeckt wurde. Auf Massives Konto gehen unter anderem die Werbungen in den Actionspielen **Splinter Cell: Chaos Theory** und **Swat 4**.

»Der Boom geht gerade erst los«

Ein fairer Tausch?

Firmen wie IGA und Massive betonen den positiven Nebeneffekt für die Spielebranche. So soll die Werbung eine neue Finanzierungsquelle für kleine, weniger etablierte Hersteller sein. Ein älteres Beispiel dafür ist das Science-Fiction-Online-Spiel **Anarchy Online**, eher ein Nischenprodukt, das nie den Durchbruch in den Massenmarkt geschafft hat. Der Hersteller Funcom musste sich etwas einfallen lassen, um neue Spieler zu werben. Also platzierte er Werbebanner in der futuristischen Onlinewelt, seitdem ist für das Basisspiel keine monatliche Grundgebühr mehr fällig. Wer hingegen die Erweiterungen spielen will, zahlt wie gewohnt eine monatliche Gebühr, damit verschwinden auch die Anzeigen.

Ausverkauf

Aber IGAs Äußerungen gehen noch viel weiter. In Interviews behauptet Chef Townsend mit prophetischem und leicht größenwahnsinnigem Ton, dass es in ein paar Jahren in jedem Spiel Werbung geben wird und geben muss, weil die Produktionskosten ja immer weiter steigen und die Publisher ständig neue Einnahmequellen brauchen. Klingt ein bisschen wie: Wir sollen uns mal nicht so anstellen, es wird sowieso passieren. Aber er ist ja auch der Chef der Firma, die genau das verkauft – was soll er sonst sagen?

Das Besondere an Werbung in Spielen, sozusagen der Bonuslevel, ist das Unterbewusste. Die Schuhe unserer Spielfigur haben ein echtes Markenlogo, die Bandentafeln in den virtuellen Fußballstadien tragen schon seit Jahren selbstverständlich echte Werbung, und die Häuserwände im Straßenkrieg bei **Ghost Recon** bewerben, passend zum urbanen Szenario des Spiels, finnische Handys. Scheint alles normal, irgendwie ist das ja auch eine Form von gesteigertem Realismus.


Plakatwerbung in **Test Drive: Unlimited**. Vor Kurven besonders wirkungsvoll.

Die Kosten-Nutzen-Rechnung

Nachdem es sich mittlerweile auch außerhalb von Insiderkreisen herumgesprochen hat, dass es immer

ES GEHT AUCH ANDERS: ANARCHY ONLINE





Anarchy Online geht einen anderen Weg beim In-Game Advertising: Das Basisspiel ist gebührenfrei, aber mit Werbetafeln versehen.

Wer monatlich eine Gebühr zahlt, kann das Online-Rollenspiel mit seinen Erweiterungen komplett werbefrei genießen.

mehr Werbung in Spielen geben wird, drängt sich jedoch vielen Menschen eine einfache Frage auf: Was haben wir davon, die Konsumenten und Spieler? Sollte sich dieser Eingriff nicht auch für den Spieler irgendwo positiv niederschlagen?

Bei **Battlefield 2142** scheinbar nicht. Es kostet ganz normal 50 Euro. Wo ist das Geld hin, das EA damit verdient, dass ich mir ungefragt Werbung angucken muss? Justin Townsend von IGA sagt: »In der Entwicklung für die Spiele der nächsten Generation«. Anhören mag sich das klug. Anfühlen sehr, sehr schlecht. Kein Mensch würde Premiere abonnieren, wenn der Sender plötzlich anfangen würde, Werbeblöcke in Filmen zu bringen – und zu behaupten, das nur zu tun, um morgen einen Film werbefrei ausstrahlen zu können.

Außerdem gibt es immer noch genug Topentwickler, die keine Werbung einbauen. Und wenn es denn unbedingt sein muss, wollen wir zumindest eine Wahl haben, etwa zwischen 40 Euro **Battlefield** mit Werbung und 60 Euro ohne. Genau so wie **Anarchy Online** abonniert werden kann, und dann die Werbetafeln verschwinden. Aber das ist nicht der Fall. Die Werbung ist aufgezwungen. Wir bezahlen 50 Euro, damit wir uns Werbung angucken dürfen, mit der EA Geld verdient.

»Der Spieler wird nicht gefragt«

Werbeflucht

Aber das ist nur das erste, offensichtlichste Gegenargument. Beim Thema Werbung in Spielen haben, wie der Aufschrei im Internet zeigt, viele Leute ein ungutes Gefühl. Es geht nicht nur darum, dass man schlecht oder ungerecht behandelt wird, mal ganz davon abgesehen, dass sich der Hinweis auf die Werbung und die damit verbundene »Spyware« innerhalb und nicht auf der Packung befindet.

Es geht auch nicht um Werbung im Allgemeinen. Es wäre ein bisschen heuchlerisch, sich bei einem so konsumorientierten Hobby wie dem Computerspielen über Anzeigen aufzuregen. Es gehört einfach dazu.

Wenn wir im Supermarkt sind, sehen wir Werbung – damit ist zu rechnen, man will uns ja was verkaufen. Wenn wir auf Amazon.de gehen, kriegen wir Empfehlungen, die sich aus unseren bisherigen Einkäufen zusammensetzen. Auch das ist in Ordnung, manchmal sogar hilfreich, auch Amazon will uns seine Waren verkaufen, deshalb sind wir ja auf die Webseite gegangen.

Aber Werbung in Spielen nervt. Spielen ist Erholung. Spiele sollen ablenken, sie sind Eskapismus. Wenn man nach Hause kommt und sich vor den PC setzt, will man vor allem Ruhe, Parallelwelten und Realitätsflucht. Einen virtuellen Raum nur für sich selbst, den Spieler. Was man nicht will, ist unterschwelliger Konsum von Werbung. Und im Grunde begibt sich die Spielebranche hier auf sehr dünnes Eis: Sie verrät ihre eigene Künstlichkeit. Das Virtuelle verschwindet und weicht einer harten Realität. Werbung ist heutzutage Alltag, aber genau das ist ein wichtiges Argument dagegen. Wir haben ein Recht auf einen werbefreien Raum!

Düstere Zukunft?

Das mag sich etwas übertrieben anhören. Natürlich versaut uns ein Werbebanner nicht den ganzen Spaß an **Battlefield**. Und eigentlich kann es uns egal sein, ob bei **Need for Speed Carbon** deutsche oder englische Werbung an den Banden zu sehen ist und wer dafür unsere IP-Adresse ausgelesen hat. Aber es geht hier nicht um jetzt oder gestern, sondern um die Zukunft. Das hier ist EA, es ist ein Meilenstein, vielleicht der erste große, der uns zeigt, was noch kommen kann.

Denn wenn durch ein neues Werbemedium soviel Kontakte und direkte Umsätze möglich sind wie beim Advergaming, herrscht die große Gefahr der Maßlosigkeit. Siehe auch: Klingeltöne. Die ersten Spots hat man kaum wahrgenommen, vielleicht fand man sie sogar noch interessant. Mittlerweile ist Musikfernsehen nur noch mit großer Mühe zu ertragen.

Natürlich beteuern alle Beteiligten, sowohl die Publisher als auch die Industrie- und Agenturseite, man respektiere den Spieler und das eigentliche Spielerlebnis. Das Schlimmste für alle sei ja, wenn man die Leute mit unpassender Werbung vertreibe und seinem Produkt einen negativen Ruf verpasse. Aber bei den Summen, die momentan an Investitionen in den Spielesektor fließen, ist große Skepsis angesagt, inwieweit sich die Industrie wirklich zurückhalten kann. Investitionen müssen sich ja auszahlen – und Werbung war noch nie etwas, bei dem weniger mehr ist.

DIE **AUTOREN**

Moritz Menzel (31) lebt, studiert und schreibt als freier Autor in München.

Vor dem Studium war er als PR-Manager, Print- und TV-Redakteur in der Spielebranche tätig.

Thomas Sieben (30) spielt, schreibt und lebt in Berlin.

Wenn er nicht gerade journalistisch tätig ist, verdient er seinen Lebensunterhalt als Drehbuchautor für Film und Fernsehen.





Need for Speed Carbon: Partner Neville schickt uns eine Nachricht – mit freundlicher Unterstützung von **T-Mobile**. Mitten in den USA ...



Battlefield 2142: Eine **Platzhalter-Werbetafel**, die eingeblendet wird, solange die Fläche nicht real vermarktet ist.

Erwachsen werden

Was wir hier erleben, zumindest aus Spielersicht, ist das Ende einer langen Unschuld. Computerspiele sind erwachsen geworden. Das gefühlte Nischenprodukt, das schon seit Jahren mehr Umsatz macht als die Kinobranche, wird ernst genommen. Mittlerweile auch von immer mehr beschlipsten Analysten, von Planern und Investoren. Die Sonderstellung als »Kinderspielzeug« ist verschwunden.

Der Spieler wird bei dieser Entwicklung nicht gefragt, natürlich nicht. Er wird, wie bei **Battlefield**, vielleicht per Handzettel drauf hingewiesen. Die Spiele werden ja objektiv nicht schlechter, und die Produktionskosten, die sich bei Toptiteln in zweistelliger Millionenhöhe befinden, können so einfacher gedeckt werden. Leider schlägt sich gerade beim Negativbeispiel **Battlefield** diese neue Einnahmequelle für den Spieler fast nirgendwo nieder, nicht in der Qualität, und schon gar nicht im Preis. Der Konsument hat vordergründig in den meisten Fällen gar nichts davon.

Das Verhalten der Spielfirmen ist, gelinde gesagt, sehr ungeschickt. Der Konsument zahlt mit rund 50 Euro dasselbe für das Produkt wie bisher. Zusätzlich jedoch bezahlt er einen Aufpreis in einer neuen Währung: Information. Aus diesen Informationen schlägt der Puplisher Kapital, und zwar eine Menge. Um den Käufer an diese, in dieser Größenordnung neue Methode des Geldscheffelns zu gewöhnen, wäre es angebracht gewesen, ihm einen direkten Gegenwert anzubieten.

Späte Warnung

Die Argumentation der Unausweichlichkeit der In-Game Werbung, genauso wie der Beipackzettel bei **Battlefield**, klingen grotesk: »Wenn du nicht damit einverstanden bist, dass IGA die Daten wie in diesem Abschnitt beschrieben sammelt [...], spiele die Software auf keiner Plattform, die zur Verbindung mit dem Internet genutzt wird«. Wohlgemerkt, es geht um ein Online-Spiel!

Mit anderen Worten: Hat man keine Lust auf Werbung, sollte man diesen Titel nicht spielen. Und diese Information erhält der Kunde erst nach dem Öffnen der Packung, also nach dem Kauf (siehe dazu auch Seite 189).

Früher war alles besser

So bleibt nur zu hoffen, dass die Situation nicht eskaliert und die Kunst- und Unterhaltungsform Computerspiel zu einer reinen Werbeveranstaltung verkommt, in der die Inhalte eher stören. Man kann Titel boykottieren, wir können Artikel darüber schreiben und hoffen, dass nicht alle Entwickler und Publisher völlig unüberlegt auf den scheinbar so lukrativen Zug aufspringen.

Aber vermutlich holt man in fünf Jahren die Topspiele der letzten Generation heraus und stellt mit Erstaunen fest, dass es in **Half-Life 2** oder **Resident Evil 4** noch überhaupt keine Werbung gab. So wie die alte Videokassette im Regal, auf dem die Freundin vor zehn Jahren **Dirty Dancing** aufgenommen hat. Mit einer einzigen Werbeunterbrechung. Unglaublich, aber wahr.

Moritz Menzel / Thomas Sieben



In punkto Werbung gehen Spiele also nun den knallig bunten Weg anderer Medien. Sieht so die **Zukunft** aus? Bitte nicht!



Wenn sie fehlen würde, würden wir sie vermissen: **Bandenwerbung** im virtuellen Stadion, hier bei Fifa 2007, steigert den Realismusfaktor.

DIE AKTE JOWOOD

Gothic 3 wissentlich trotz schwerer Bugs zu veröffentlichen, ist eine Frechheit. Richtig dreist wird es, unliebsame Berichterstattung durch Drohanrufe und Zensur verhindern zu wollen.



Redaktion PC PowerPlay, Donnerstag, 21. September 2006, 14:55 Uhr. Der Anrufer ist sauer, stinksauer. Wir hätten sein Spiel »kaputtgemacht«, beschimpft er uns. Er werde alles unternehmen, damit unser Heft die Druckerei nicht verlässt und nicht an die Kioske kommt. Er werde uns sämtliche Anzeigen entziehen, das werde auch sein Vertriebspartner Koch Media machen. Und er werde sämtliche Firmen in der Spielebranche dazu bringen, das gleiche zu tun. Unseren Einwand, er würde das Spiel durch eine verfrühte Veröffentlichung selber kaputtmachen, will er nicht mehr hören: Er legt auf.

Der Anrufer ist der Marketing Director der Jowood Productions Software AG. Da unser Heft noch nicht am Kiosk ist, kennt er zwar nicht den Inhalt, wohl aber die Titelseite: Einige unserer Abonnenten haben ihr Heft bereits bekommen und die Covertexte online gestellt, die sich im Internet wie ein Lauffeuer verbreiten. Unter anderem im **Gothic**-Fanforum Worldofgothic.de, das später noch eine wichtige Rolle spielen wird.

»Ihr habt unser Spiel kaputtgemacht«

Unser Titeltext, um den es beim Telefonat geht: »Im Test durchgefallen: Warum **Gothic 3** eine Riesenenttäuschung ist!« Und weiter: »Bug-Skandal: Wir decken die Fehler auf – und sagen, wie es weitergeht«.

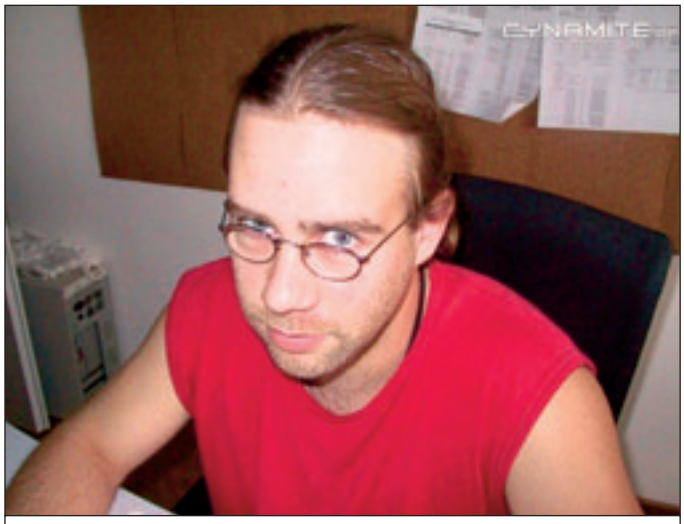
Unser Freund, der Anwalt

Am gleichen Nachmittag klingelt erneut das Telefon. Diesmal ist es ein Rechtsanwalt, er vertritt nicht nur die Jowood AG, sondern auch Koch Media. Der Jurist ist deutlich freundlicher, wir fühlen uns ein bisschen wie bei »guter Bulle, böser Bulle« in Fernsehkrimis. Der Herr Marketing Director sei sehr wütend, sagt er. Ach nein, sagen wir.

Der Anwalt weiter: Sein Geschäftsführer sei ebenfalls sehr aufgebracht. Und das sei nicht gut, er würde ihn gerne beruhigen. Wir hätten doch sowieso keine Chance gegen eine Einstweilige Verfügung, die würde er vor Gericht locker durchbringen, um die Auslieferung unseres Heftes in die Läden zu stoppen. Dies könnten wir höchstens verhindern, wenn wir die beiden



Gothic 3: Kein Unsichtbarkeits-Trank, sondern ein Grafik-Bug – unser Held links verschwindet einfach, nur Schwert und Bogen sind zu sehen.



Entwickler **Mike Hoge** gibt sich zerknirscht und räumt schwere Fehler ein. Blöd nur, dass das nicht das erste Mal ist ...

Titelzeilen auf sämtlichen Heften durch Schwärzen unlesbar machen, bietet uns der Rechtsanwalt an.

Wir lehnen dankend ab.

Rückzieher

Zur Erklärung: Eine Einstweilige Verfügung dient der einstweiligen Regelung eines Rechtsverhältnisses. Sie wird vom Antragsteller (in diesem Fall Koch Media) bei Gericht eingereicht, und gleichzeitig dem Gegner (also uns) per Gerichtsvollzieher zugestellt.

Doch statt des Gerichtsvollziehers kommt noch am gleichen Tag um 19:29 Uhr eine E-Mail vom Anwalt, in deren rund anderthalbseitigem Anhang er weiter droht. Ein Auszug: »Da uns dieser Stil nicht gefällt und Sie offensichtlich auf Kosten von Koch Media und Jowood handeln, nämlich aufgrund dessen ein Teil der Leser der Schlagzeile das Produkt nicht kaufen wird, beabsichtigen wir, in noch feststellbarer Höhe Schadensersatzansprüche gegen Ihr Haus geltend zu machen, sollte es zu einer weiteren Auslieferung kommen.«

Im nächsten Absatz ist seine Zuversicht allerdings verschwunden, die zuvor am Telefon angekündigte Einstweilige Verfügung locker durchzubringen: »Offensichtlich lässt sich die morgige Auslieferung an die Zwischenhändler von uns rechtlich – aufgrund der kurzen Frist – nicht mehr stoppen, wir behalten uns jedoch vor, ggf. einstweilige Verfügungen gegenüber Ihre Abnehmer rechtlich noch durchzusetzen, sollten wir von der tatsächlichen Auslieferung erfahren.«

Wir liefern die Hefte trotzdem aus.

Einladung zum Met-Trinken

Noch am gleichen Tag zieht unser Artikel über die schriftlich von Jowood freigegebene Testversion weite Kreise. Im Forum von Jowood sowie auf der Fanseite www.worldofgothic.de betreiben die Community Manager Schadensbegrenzung. »PC PowerPlay kann gar nicht richtig getestet haben«, heißt es da unter anderem, »die hatten eine viel ältere Version vorliegen.«

»Mit Met ins Nirvana geschickt«

Besonders mutig ist Community Manager »CrazyIvan«, er schreibt ebenfalls am 21. September, um 20:12 Uhr: »Jedes Mitglied der Community, das in der Verkaufsversion einen reproduzierbaren A-Bug findet, der auf **Gothic 3** und nicht auf sein System zurückzuführen ist, wird von mir auf ein Wochenende in ein Schaukampflager eingeladen, verköstigt, trainiert und – falls volljährig und interessiert – mit Met ins Nirvana geschickt.«

A-Bugs sind übrigens keine Kleinigkeiten, sondern Systemabstürze und so genannte Blocker, die ein Weiterspielen verhindern (etwa eine Hauptstory, die nicht weitergeht, ein unbesiegbarer Endgegner, aber auch Zerstören von Spielständen). Und CrazyIvan hat mittlerweile viele Einladungen verschickt, wie er im gleichen Forum zugibt. Doch es kommt noch »besser« ...

»Dass sich die Leute aufregen, ist berechtigt«

»Das ist scheisse«

Machen wir einen kleinen Zeitsprung. **Gothic 3** erscheint am Freitag, dem 13. Oktober. Am Mittwoch darauf sind bereits über 150.000 Exemplare verkauft, und Jowoods Geschäftsführer jubelt im hauseigenen Newsletter: »Wir sind überwältigt von der großen Community, die sich in den ersten Tagen auf **Gothic 3** stürzte und ich möchte mich persönlich bei all jenen bedanken, die sich nicht von Negativstimmen beeinflussen ließen und der **Gothic**-Serie die Treue hielten.«

Weitere fünf Tage später meldet sich so eine Negativstimme, nämlich die von Firmengründer und Entwickler Mike Hoge von Piranha Bytes, ebenfalls auf Worldofgothic.de. Er klingt ganz anders als sein eigener Publisher: »Dass **G3** beim Release unfertig war, ist scheiße. Dass sich die Leute darüber aufregen, ist berechtigt. Uns war klar, dass **G3** beim Release nicht bugfrei sein würde, aber der Umfang der Probleme, die wir noch in der Goldmaster-Version haben würden, wurde von uns unterschätzt.«

Wütender Papiertiger

Unterschätzt, aha. Mal wieder. Denn auch **Gothic 2** war bei Erscheinen voller Bugs (wenn auch nicht extrem), auch damals gab Piranha Bytes Fehler zu. Auch damals war Jowood der Publisher, auch damals dauerte es Monate, bis **Gothic 2** zum hervorragenden Rollenspiel wurde. Daraus gelernt hat niemand. Wozu auch? Offensichtlich verkaufen sich mangelhafte Produkte ganz hervorragend – wenn man schon im Vorfeld gegen missliebige Stimmen vorgeht.

Denn nicht nur wir wurden von Jowoods Marketing Director angegangen: Wie wir erfahren haben, bekam auch ein großes deutsches Online-Magazin (der Name liegt uns vor) einen aggressiven Anruf. Auch hier kündigte der Herr Director an, keine Werbung mehr zu schalten. Auch hier tobte er, dass das Magazin »**Gothic 3** in böswilliger Art kaputtschreibt«. Und ging noch weiter: »Da arbeiten über 40 Leute Tag und Nacht an **Gothic 3**. Die hassen Sie jetzt alle!«

Warum? Weil das Online-Magazin eine kritische Preview veröffentlicht hatte. Auch andere Zeitschriften und Webseiten nehmen kein Blatt vor den Mund, monieren die vielen Bugs in der (schon gepatchten) Verkaufsversion. Computer Bild Spiele gibt lediglich ein »befriedigend« und schreibt: »Die größten Fehler werden mit dem Patch beseitigt, doch von Fehlerfreiheit ist das Spiel auch dann noch meilenweit entfernt.« Stern.de sagt lapidar: »Auch wenn's im Regal steht: **Gothic 3** ist nicht fertig – noch lange nicht.« Und T-Online nennt das Spiel einen »spielbaren Flickenteppich«. Auch



Auch Jowoods Actionspiel Söldner (Mai 2004) hatte schwere Bugs. Im November 2004 erschien es geflickt als **Söldner: Reloaded**. Im Laden!



So sieht ein **A-Bug** aus: Absturz, Fehlermeldung, Back to Windows. Vor Erscheinen des Spiels lud Jowoods Community Manager »Crazylvan« noch alle Community-Mitglieder, die in der Verkaufsversion ein A-Bug finden, zum Met-Trinken ein. Das dürfte teuer werden.

das Online-Magazin 4Players.de macht in seiner aktuellen Spielkulturreihe »Der kritische Herbst« auf Missstände und Konsequenzen im Rahmen unliebsamer Wertungen aufmerksam.

Da muss der Herr Director also noch etwas üben mit seinen Drohanrufen.

Zensierte Zensur

Offensichtlich wusste Jowood schon lange vor dem Veröffentlichungstermin von den **Gothic**-Mängeln. Als wir im Juni 2006 eine große Vorschau über das Spiel machen wollen, bieten uns Koch Media und Jowood einen Vor-Ort-Termin in Bochum an. Für eine Titelgeschichte, so das Angebot, dürften wir »ausgewählte Abschnitte« spielen. Mitfilmen allerdings nicht, eigene Screenshots anfertigen ebenfalls nicht. Stattdessen bietet uns Jowood zehn vorgefertigte Bilder an. Die ersten fünf davon sehen Sie hier: alle sind ähnlich, für eine Titelstory völlig ungenügend.

»Die hassen Sie jetzt alle!«

Als Jowood auch noch darauf besteht, unseren Artikel vor Veröffentlichung auf »inhaltliche Richtigkeit zu prüfen und freizugeben«, sagen wir ab – wir lassen unsere Artikel grundsätzlich niemals nie nicht von Publishern oder Entwicklern absegnen.

Ärger mit der Mogelpackung

Dass Jowood gegen kritische Berichterstattung vorgeht, ist nichts Neues. Bereits in unserem allerersten Heft (12/2004, Seite 150, »Vorsicht, Mogelpackung«) monieren wir bei Jowoods **Ski Racing 2005** die schlechtere Grafik, miese Steuerung, den unfairen Schwierigkeitsgrad und fehlendes Flair – und empfehlen stattdessen **Ski Alpin 2005** von Publisher RTL.

»Spielbarer Flickenteppich«

Auch da gibt's riesigen Zoff, auch da droht Jowoods Marketingmann, auch da fordert er Wiedergutmachung, schickt sogar eine Excel-Tabelle: Hier hat er detailliert aufgeführt, wann PC PowerPlay zu welchem Jowood-Spiel wie viele Seiten und Titelgeschichten zu machen habe. Aber nicht nur wir: Auch unsere Schwestermagazine Games Aktuell, OPM und Play the Playstation bekommen Artikellängen und die Coverthemen detailliert vorgeschrieben.

Alle vier Hefte lehnen natürlich ab.

Wie geht's weiter?

Natürlich könnten wir in Zukunft Titel von Jowood oder Koch Media »aus Rache« ignorieren oder schlechter bewerten. Werden wir aber nicht. Schließlich können Spiele sich ihren Publisher nicht aussuchen, und wir wollen Ihnen immer unabhängige Informationen und Kaufberatung aus erster Hand geben.

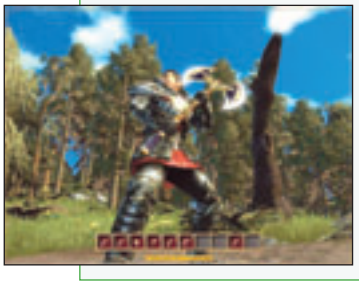
Auch bei **Gothic 3**: Wenn das Spiel endlich weitgehend fehlerfrei sein wird, bekommt es auch eine entsprechend hohe Wertung. Aber eben erst dann – Potenzial alleine reicht uns nämlich nicht. Bleibt die Hoffnung, dass Piranha Bytes weiter an Patches arbeitet und nicht bereits komplett am Addon, das noch 2007 erscheinen soll. Wir sind gespannt, wann dann das Telefon klingelt …

Martin Deppe

PS: Falls Sie zu den über 150.000 Käufern gehören sollten, nicht ganz so begeistert wären und **Gothic 3** wegen seiner Mängel am liebsten Ihrem Software-Händler zurückgeben möchten: In unserer Rechtsberatung auf Seite 189 steht, wie das ginge.

FREIE BERICHTERSTATTUNG? NEIN DANKE!

Als wir im Juni 2006 eine Titelstory zu Gothic 3 planen, erlaubt Jowood lediglich zehn vorgefertigte Screenshots. Vier davon sehen Sie hier, die restlichen sechs hätten ähnliche Kampfszenen gezeigt, aber nichts vom eigentlichen Spiel. Eigene Bilder oder gar Filmmaterial sind verboten – ungewöhnlich für ein Spiel, das bald in die Läden kommt. Uns ist der Informationsgehalt der potenziellen Titelstory schon jetzt zu dünn. Als der Publisher noch verlangt, den Artikel vorab »inhaltlich auf Richtigkeit zu prüfen und freizugeben«, sagen wir endgültig ab.








Feurige Verstopfung: Der **Drache** leidet unter einer heftigen Erkältung und spuckt dem armen Simon unkontrolliert Feuer ins Gesicht.



Pfui Spinne! Die Geburtstagssuppe des knallgrünen **Sumpflings** scheint Simon nicht zu schmecken. Trotzdem löffelt er brav weiter.

VIDEO

SIMON THE SORCERER

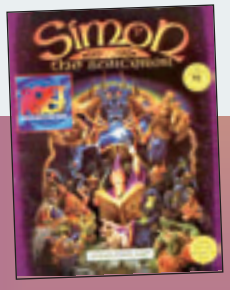
Für die einen ist es eine dreiste LucasArts-Kopie, für die anderen eines der besten Adventures aller Zeiten. Letztlich treffen beide Aussagen den Nagel auf den Kopf.

WOHER KRIEGE ICH'S?

Kein Witz: Alle Abenteuer von Simon sind auch heute noch beim Entwickler Adventure Soft (www.adventure-soft.com) bestellbar. Dort gibt's allerdings nur die englische Originalfassung. Wer die deutsche Version will, sollte sich auf Ebay umschauen.

Unter XP läuft das Spiel problemlos mit dem Gratis-Tool ScummVM (www.scummvm.org). Zudem gibt es sogar einen Patch, mit dem Simon auch ohne fremde Hilfe XP-tauglich wird. Den Patch finden Sie auf der umfangreichen Fanseite www.simonology.de.

Erschienen	1993
Entwickler	Adventure Soft
Publisher	Bomico
Genre	Adventure



Flennende Sumpfwesen, zweiköpfige Kramladenbesitzer, verschnupfte Drachen und Tolkien-Fans im Gollumkostüm. In der Welt von **Simon the Sorcerer** gibt es so gut wie keine Fantasy-Klischees, die nicht durch den Kakao gezogen werden. Simon selbst gehört noch nicht mal in diese Welt: Er wird durch ein mysteriöses Portal dort hingebeamt und mit der Befreiung des entführten Dorfmagiers Calypso betraut.

GUT GEKLAUT, SIMON!

Wir schreiben das Jahr 1993, und Grafik-Adventures wie **The Secret of Monkey Island** gehören zu den beliebtesten Computerspielen. Auftritt Simon! Der sieht nicht nur aus heutiger Sicht dem berühmten Vorbild Guybrush verdammt ähnlich. Schon im Erscheinungsjahr verspotten einige Spielekritiker den britischen Möchtegernmagier als dreiste Kopie von LucasArts' Möchtegernpirat Threepwood. Und ganz falsch lagen die Kollegen damit natürlich nicht.

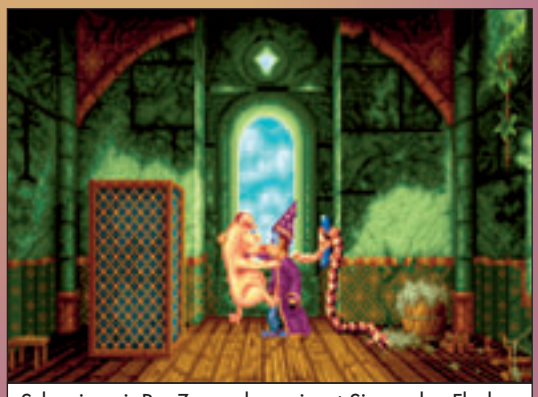
Simon the Sorcerer spielt sich grundsätzlich genau wie die großen Werke von LucasArts. Die oberen zwei Drittel des Bildschirms zeigen die eigentliche Spielhandlung, die vor (für damalige Verhältnisse) wunderhübsch gepixelten Hintergründen abläuft. Im unteren Drittel befindet sich das klassische Benutzer-Interface. Das wiederum besteht aus neun Verben (geben, schau an, sprich mit, und so weiter) und Simons Inventar, das in seinem unendlich großen Hut untergebracht ist. Um mit unserer Umgebung zu interagieren, klicken wir aus Verben, Items und Objekten oder Personen aus der Umgebung Befehlssätze zusammen (»Rede mit Sumpfling«, oder »Benutze Stein mit Amboss«). Auf die Art palavert Simon mit den abgedrehten Charakteren, sammelt fleißig Gegenstände und löst zig Rätsel. Die sind größtenteils ziemlich abgefahren und erschließen sich oft nur Spielern, die mehrfach um die Ecke denken.

REFERENZKLASSE KNAPP VERPASST

Für sich betrachtet ist Simon auch heute noch ein reizvolles Spiel. Die Story ist flott erzählt und teilt ständig augenzwinkernd Seitenhiebe auf alle möglichen Märchen- und Fantasy-Figuren aus. Im Vergleich zu seinen Zeitgenossen Guybrush oder Indiana Jones muss der Adept allerdings Federn lassen. Simon fehlen wichtige Komfortfunktionen, etwa die Möglichkeit, einen Bildschirmausgang durch Doppelklick sofort zu aktivieren.

Zudem ist das Layout der Fantasywelt unglücklich: Oft durchwandern wir leere Landschaftsbildschirme, auf denen nichts zu finden ist und nichts getan werden kann. Größter Kritikpunkt sind allerdings die Rätsel selbst. Die erreichen eben nicht ganz die Qualität, die Spieler von LucasArts-Klassikern gewohnt sind. Oder wären Sie auf die Idee gekommen, eine verschlossene Schoko-Trüffeltür von einem ehemals verzauberten Schwein einrennen zu lassen und so zu öffnen?

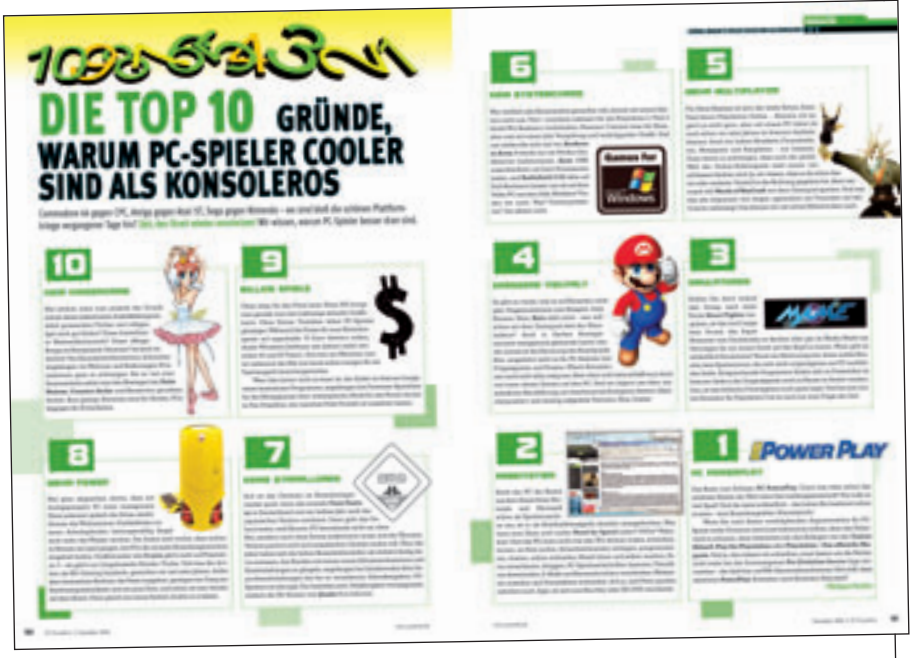
Sascha Gliss



Schweinerei: Per Zungenkuss nimmt Simon den Fluch von der verwunschenen Sau **»Rafunzel«**.

LESERBRIEFE

PC? Konsole? Beides?



Peter Blickle Erst mal will ich ein kräftiges Lob loswerden: Ich möchte euch nicht mehr missen, ihr seid für mich DIE Zeitschrift, wenn's um PC-Spiele geht. Ernsthaft. Ihr hebt euch in vielen Dingen positiv von der Konkurrenz ab und seid für mich das vertrauenswürdigste Game-Magazin überhaupt. Besonders gut gefällt mir, dass bei den allermeisten Reviews gleich vier Redakteure ihre Meinung abgeben, denn Meinungen sind mir weitaus wichtiger als nackte Punktzahlen. Bitte macht weiter so!

Auch die Rubrik »Kaufen oder nicht kaufen« gefällt mir sehr gut. Schön finde ich auch die Seiten »Das Power-Team«. Insbesondere deshalb, weil ihr nicht nur Infos zu den Redakteuren zeigt, sondern auch Layouterin und Art Direktorin präsentiert werden, was das Ganze schön familiär wirken lässt. Die »Hitlisten« gefallen mir allerdings nicht so gut; eine Konkurrenz-Zeitschrift macht's besser: Zwar mit weniger Infos, dafür sieht's aber übersichtlicher und schöner aus. Dafür rockt der recht günstige Preis eurer Zeitschrift.

Super finde ich euren »Magazin«-Bereich, da gab's bisher immer Wissenswertes, Lustiges und wirklich Informatives zu lesen. Die »Top 10« gefällt mir auch sehr gut, doch in der Ausgabe 11/06 habt ihr es doch tatsächlich geschafft, mich ein bisschen zu vergraulen! Dort wurden »Die Top 10 der Gründe, warum PC-Spieler cooler sind als Konsoleros« aufgestellt. Ich zocke natürlich viel mit meinem PC, bin aber auch oft Konsolero, weshalb ich euch jetzt ein dickes »Argh!« entgegen bringen muss (Ok, Punkt 1 will ich mal ausklammern)! Jetzt beweise ich euch, dass auch Konsoleros ganz schön cool und vor allem überaus easy drauf sind: »Die Top 10 Gründe, warum Konsoleros einfach lockerer drauf sind als PC-Zocker«.

10. Langwierige Installationen und Discjockey spielen? Nein, ganz easy: Einschalten, Spiel rein, loszocken.

9. Bus verpassen durch minutenlanges Beenden des Games und Runterfahren des Systems: Nein, einem Konsolero passiert das nicht: Er drückt einfach den Ausschalt-Knopf, hat dann noch Zeit seine Haare zu stylen und begibt sich easy Richtung Bushaltestelle.

8. Ein PC mit Dual Core? Wie langweilig, ne Xbox360 hat drei Cores.

7. Kopierschutz: Neues Game gekauft, voller Vorfreude heim gerast, angekommen, die Freundin extra noch links liegen gelassen und dann das große Erwachen: Das PC-Laufwerk erkennt die Original-DVD nicht. Der PC-Zocker ist in solchen Fällen nie »easy«. Der Konsolero hingegen schon, denn Begriffe wie Securom oder Starforce sind ihm unbekannt.

6. Mit ner Tastatur zocken? Leute, ein Zocker ist doch keine gestresste Sekretärin!

5. Automatische Zielerfassung: Wie, bei nem PC-Game muss man noch »von Hand« zielen? Sagt mal, spielt man in einem PC-Spiel einen Helden oder ne alte Oma, die nur Löcher in die Wand schießen kann?

4. LAN-Party: Rechner und Monitor durch die Gegend tragen? Und dann noch das stressige IP-Zeugs regeln? Von wegen: Ein Konsolero drückt seinem Kumpel das zweite Pad in die Hand, und während der PC-Zocker noch mit dem Einladen seines Rechners ins Auto beschäftigt ist, sind die Konsoleros via Splitscreen schon im fünften Level!

3. Ach, das neue PC-Spiel ruckelt? Während der PC-Zocker nun in den Laden rennt und seine letzten Kröten für ne neue Grafikkarte aus der Tasche zieht (wie im letzten Jahr und im Jahr zuvor auch schon mal), geht der Konsolero in den Laden und kauft sich fünf neue Games und gleich noch die nächste Konsole dazu.

2. Während des Zockens verkrampft wie im Büro am Schreibtisch sitzen? Nein, ein Konsolero liegt bequem auf dem Sofa und wird gleichzeitig auch noch von seiner Freundin verwöhnt!

1. Was zum Geier – die Konsole ist abgestürzt? Egal: ein Konsolero bleibt immer locker! Er fährt den PC hoch und zockt dann eben dort ganz easy weiter!

Martin Deppe **Ich würde Ihnen ja wahnsinnig gerne easy antworten – aber wir haben hier gerade alle gekündigt und das Heft EasyPowerPlay gegründet, um nur noch Konsole zu spielen. Aber eine Frage habe ich noch: Ist die Freundin aus Punkt 2 die gleiche wie in Punkt 7?**

§ RECHTSBERATUNG

An dieser Stelle behandeln wir rechtliche Fragen rund ums Thema PC-Spiele.

Bugs reklamieren – aber wie?

Wenn ich ein bugverseuchtes Spiel gekauft habe, muss ich mich dann damit abspeisen lassen, dass die Bugs irgendwann durch einen Patch behoben werden?



Gothic 3: frustrierte Kommentare eines Foren-Users.

Kleinere Bugs wird man als Käufer wohl hinnehmen müssen, denn leider ist kaum ein Spiel ohne Bugs erhältlich. Wenn die Bugs entsprechend schwer sind, wird man dies aber auf jeden Fall als Mangel des Spiels ansehen. Dies gilt zumindest dann, wenn die Spielbarkeit unter den Bugs leidet. Der Käufer kann in solchen Fällen von seinem Vertragspartner (das ist der Händler, nicht der Hersteller!) Nacherfüllung verlangen. Das bedeutet, dass der Mangel beseitigt werden muss, beispielsweise durch einen Patch.

Man könnte sich jetzt nach dem Gesetz noch darüber streiten, ob der Käufer auch verlangen kann, dass ihm eine neue CD bzw. DVD geliefert wird, auf der das Spiel in fehlerfreiem Zustand enthalten ist – da ist die Position des Käufers aber eher schlecht, weil der Aufwand für den Verkäufer relativ hoch und der Nutzen für den Käufer relativ gering ist.

Um das Spiel zurückgeben zu können, sind die Anforderungen etwas höher: Der so genannte »Rücktritt vom Vertrag« setzt normalerweise voraus, dass dem Verkäufer eine angemessene Frist zur Beseitigung des Mangels gesetzt wird und der Mangel innerhalb dieser Frist nicht beseitigt wird. Eine gute Frage ist hier, was hierfür eine »angemessene« Frist wäre. Sie wird zumindest einige Tage betragen müssen, da ja die Fehler erst gefunden und dann gefixt werden müssen – was deutlich schwieriger ist als die Beseitigung von Mängeln an körperlichen Waren.

Ein Rücktritt ist aber auch ohne Fristsetzung möglich, wenn die Nacherfüllung (also: Fehlerbeseitigung) fehlgeschlagen oder dem Käufer unzumutbar ist. Normalerweise gilt die Nachbesserung als fehlgeschlagen, wenn der Fehler nach dem zweiten Versuch immer noch nicht beseitigt ist. Konkret wäre dies dann der Fall, wenn das Spiel nach zwei Patches nach wie vor nur eingeschränkt spielbar ist. Ähnliches wird gelten, wenn durch den Patch bisherige Fehler zwar beseitigt werden, aber neue auftauchen.

Unter ähnlichen Voraussetzungen, wie sie für den Rücktritt gelten, kann auch eine Herabsetzung des Kaufpreises verlangt werden. Bei wirklich groben Bugs ist die Rechtslage für den Spieler also gar nicht so übel – bloß ist ein derartiger Prozess extrem aufwändig zu führen, weil man einem Richter erst einmal klar machen müsste, was an dem Spiel denn nun fehlerhaft ist. Andererseits macht ein solcher Rechtsstreit auch Händlern keinen Spaß – deswegen können Sie hier durchaus auf Kulanz hoffen.

Werbung im Spiel

Ist es in juristisch in Ordnung, wenn in einem Spiel Werbung eingeblendet wird und ich das erst nach dem Kauf merke? Etwa, weil ich erst beim Spielstart oder mit einem Zettel IN der Packung darauf hingewiesen werde, statt schon AUF der Packung?

Zum Thema Ingame-Werbung gibt es noch keine Gerichtsurteile, da es eine noch junge Erscheinung ist. Auch hier könnte man zwar theoretisch davon ausgehen, dass die integrierte Werbung einen Mangel darstellt und daher dieselben Regeln gelten wie bei Bugs (siehe oben). Das wird aber kaum einmal der Fall sein, wenn es der Hersteller nicht gerade übertreibt mit der Werbung im Spiel.

Problematisch wäre es vielleicht, wenn die Werbung den Spielfluss unterbricht oder thematisch überhaupt nicht zum Spiel passt und damit die Atmosphäre kaputt macht. In der Praxis sind diese Fälle aber wohl selten. Rechtlich spannender ist daher an sich die Frage, ob es sich bei Werbung in Spielen um Schleichwerbung handelt. Nur: Selbst wenn es so wäre, könnte der Käufer sich hiergegen nicht wehren.

Auf die Vorschriften des Wettbewerbsrechts, die Schleichwerbung verbieten, können sich aber Konkurrenten des Herstellers sowie Wettbewerbszentralen berufen (siehe zu diesem Thema auch Andreas Lober, Spielend werben: Rechtliche Rahmenbedingungen des Ingame-Advertising, MultiMedia und Recht 10/2006, S. 643 ff.).

DER **AUTOR**



Dr. Andreas Lober ist ein mit Rechtsfragen der Spielebranche vertrauter Anwalt. Außerdem ist er Gründer der MMOG-Website Gamesdynamite.de.

SO ERREICHEN SIE UNS

Redaktion

für Leserbriefe oder bei Fragen zum Heft (bitte keine Anfragen zu Ihrem Abo)

Auf dem Postweg unter:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Leserbrief
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
redaktion@pcpowerplay.de

HINWEIS: Wir veröffentlichen nur Leserbriefe, die mit vollständigem Namen und Postadresse unterschrieben sind. Je eher Sie uns schreiben, desto größer ist die Chance, dass Ihr Leserbrief im Heft abgedruckt wird. Unsere Leserbriefe geben die Meinung der Einsender wieder, die nicht mit derjenigen der Redaktion übereinstimmen muss. Wir behalten uns vor, Leserbriefe sinnwahrend umzuformulieren oder zu kürzen.

Hardware-Redaktion

bei Fragen zur Hardware

Auf dem Postweg unter:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Hardware
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
hardware@pcpowerplay.de

DVD-Redaktion

bei defekten DVD oder Fragen zur DVD

Schicken Sie defekte DVDs zum Umtausch an folgende Adresse:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: DVD-Reklamation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
dvd@pcpowerplay.de

HINWEIS: Um auszuschließen, dass die DVD möglicherweise nur auf Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, sollten Sie den Datenträger nach Möglichkeit vor dem Einschicken auf einem anderen PC testen. Wir prüfen eingeschickte DVDs und ersetzen sie nur bei tatsächlichen Defekten.

Abo-Service

bei Fragen zum Abo, bei An- und Abmeldung

Auf dem Postweg unter:
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

Per E-Mail:
abo@pcpowerplay.de

Per Telefon:
(++49) 0931/41 70 434

Per Fax:
(++49) 0931/41 70 179



FEHLERTÄUFEL

Fehler aus dem letzten Heft – und unsere Ausreden

Polizeiball

Marcus Schmieder Ich glaube, ich habe in der Ausgabe November 2006 einen Fehlerteufel entdeckt, denn bei den Hitlisten der Top-30-Sportspiele haben Sie bei den Mini-Beiträgen etwas vertauscht. Denn bei NBA Live 2006 steht: Rasante Verfolgungsjagden gegen die Polizei, top Grafik. Bei Juiced steht wiederum: Basketball-Komplettpaket: selbst spielen und managen. Also: Fehler oder Tatsachen neuer Studien?

Martin Deppe Natürlich Tatsachen! NBA Live ist in der Tat ein Polizeisportspiel (NBA steht dabei für National Bolice Association). Juiced hingegen ist eine Wirtsafts-Simulation, in der Sie die Geschicke eines Saftladens lenken, dessen Belegschaft sich in ihrer kargen Freizeit mit Basketball von ihrem traurigen Schicksal ablenkt. Wussten Sie das etwa nicht?

Take That galoppiert

Oliver Goldberg Eieiei, gleich zwei Fehler an einem Tag, entdeckt von einer Person. Zum einen haben Sie auf Seite 12 geschrieben, dass Gothic 2 in den Lesercharts neu ist. Ich will Ihnen ja jetzt nicht die Laune zu diesem tollen Spiel vermiesen, aber Gothic 2 gibt ja nun schon seit 2002 und jetzt haben 2006. Naja, das war der erste, nun der zweite: Im Test von Dark Messiah of Might and Magic schreiben Sie auf Seite 79, dass Oblivion als Budget-Alternative 30€ kostet. Aber auf Seite 117 beim Test von Gothic 3 schreiben Sie, dass es 40€ kostet. Was stimmt nun??? Bleiben Sie bitte, trotz dieser Fehler, auf Ihrem hohen Niveau!!!

Martin Deppe Falsch, der erste Fehler ist keiner: Es geht hier um die Lesercharts, und Gothic 2 ist der (neue!) Wiedereinstieg eines vier Jahre alten Spiels. Ähnlich wie bei Musik-Charts, wenn ein altes Lied wieder reinrutscht. Take That!

Völlig Recht haben Sie beim Oblivion-Preis. Der Unterschied von zehn Euro liegt allerdings an der galoppierenden Inflation, da können wir nix für! Während Sie sich langsam durch unser Heft schmökerten, ist das Spiel nach 38 Seiten einfach um zehn Euro teurer geworden.

Herr Weiß weiß was

Daniel Weiß In Ausgabe 11/06 testet ihr ja diesen Dell XPS 700 (Seite 174). Im Kasten »Unsere Test-Konfiguration« steht was von einer Geforce 9750 GTX. Da ich immer auf dem aktuellen Stand der Technik sein will, wollte ich mir diese prompt bestellen.

Doch nach zwölf (!!!) verschieden Händleranfragen gab ich es auf. Jeder sagte mir, er habe noch nie etwas von dieser ominösen Karte gehört. Selbst Dell konnte (wollte?) mir nicht weiterhelfen.

Ich bitte um Ihre Hilfe.

P.S. Sarkasmus aus.

Martin Deppe Mein Gott, da haben Sie aber richtig Dusel, dass Sie noch leben! Geforce 9750 GTX ist nämlich der Codename für ein total geheimes Regierungsprojekt – irgendwas mit Raum-Zeit-Kontinuum, Aliens und so weiter. Die Karte wird deswegen ausschließlich in Dell- und Alienware-PCs verbaut, um die Menschheit gefügig zu machen. Da keiner von dem Projekt wissen darf, sind alle bisherigen Zeugen einfach verschwunden. Wir vermuten, dass Sie bei Dell einen derart verwirrten Eindruck gemacht haben, dass man Sie hat laufen lassen.

P.S.: Sarkasmus war nie an.

P.P.S.: Wissen Sie zufällig, wo unser Hardware-Mikkl ist?

Run, Shadow, run!

Andreas Hoffmann Ich habe heute eure Novemberausgabe erhalten und stolpere prompt über eine Lachnummer. In eurem Terminkalender auf Seite 19 schreibt ihr doch echt rein, dass FASA Studio irgendwann 2007 das Spiel Shadowrun rausbringt. So weit so gut, aber seit wann ist das ein Rollenspiel? Meines Wissens ist es ein banaler Online-Shooter à la Battlefield. Wird wohl das meistgehasste Spiel weltweit werden.

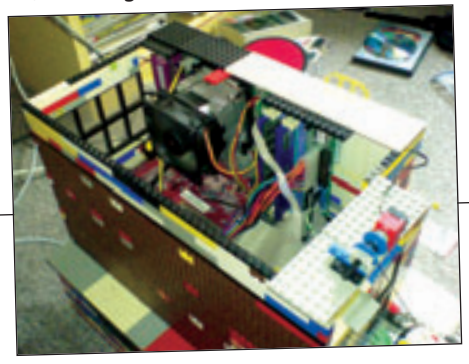
Leute, ihr seid Redaktions-Götter, also strengt euch mal ein bisschen an, sonst hat die PISA-Studie recht behalten.

Martin Deppe Als unsere Praktikantin LISA die Tabelle gemacht hat, hat sie FASA-Studio mit NASA-Studie verwechselt. Das wollte sie mit TESA ausbessern, weil sie gern mit Rollen spielt. Entschuldigung, liebe LESA!

Case-Mødding

Max Peuker Ich schreibe euch, weil ich euch mein Hobby und das Resultat vorstellen möchte! Das Hobby werdet ihr sicher kennen: Case-Modding. Ich habe jetzt erst angefangen und das ist mein erstes Projekt ... hier sind ein paar Bilder von dem »Lego-Rechner«. Ich habe das gesamte Innenleben meines PCs (Pentium 4 Sockel 478 2,8GHz, Radeon X800 GTO, 1,25 GB RAM, 80 GB Festplatte) in eine Lego-»Hülle« gepackt und noch ein paar »Gimmicks« eingebaut. Am besten, Sie sehen sich das Resultat einfach mal selber an. Achja: Ein Kumpel hat mir dabei geholfen ... Dafür waren wir aber schon in fünf Stunden fertig ...

Martin Deppe Alle Achtung! Und das alles, damit Lego Star Wars und Tivoli Tycoon schneller laufen? Ihr PC jetzt per USB-Anschluss Smørebrøte schmiert? Und Meerjungfrauen aufreißt? Aber passen Sie bloß auf, dass das Teil nicht überhitzt – so ein großer, bunter Plastikklumpen sieht nicht mehr ganz so toll aus. Und müffelt!





www.cynamite.de

Gothic 3

Damian Efing Euer Magazin ist wirklich klasse, aber die Begründungen zu der Gothic 3-Wertung von nur 67 % kann ich nicht nachvollziehen.

Das Spiel ist durchaus spielbar, und die Fehler wie z. B. die tollwütigen Wildschweine sind leicht zu verkraften. Wegfindungsprobleme tauchen in fast allen Spielen auf. Als Beispiel möchte ich da Schlacht um Mittelerde 2 ansprechen. Dort rennen meine Einheiten auch mal durch eine Mauer oder finden Durchgänge nicht und laufen einen Riesenumweg. Und dem Spiel habt ihr auch ne 90er Wertung gegeben.

Zu dem Questlog möchte ich sagen, dass viele Spieler es sehr fordernd finden, wenn keine genauen Angaben zum Erfüllungsort vom Questgeber gegeben werden. Das steigert den eigentlichen Reiz des Spiels, die Suche nach neuen Orten und Gegnern, Gegenständen und Aufgaben.

Wo ich euch allerdings Recht geben muss ist, dass das Kampfsystem sehr unausgegoren wirkt und der Fernkampf leichter ist. Das es eine Frechheit ist so ein unfertiges Spiel in die Regale zu stellen, ist klar. Jedoch kann man über die fantastische Spieltiefe und die riesige und wunderschönen Spielwelt mit all den Charakteren und genialen Dialogen nicht hinwegsehen und muss dem Spiel ein großartiges Potenzial zusprechen.

Auch in diesem Zustand ist das Spiel spielenswert und lässt einen eingefleischten Rollenspieler schon mal über den ein oder anderen (auch größeren) Bug hinwegsehen.

Meiner Meinung nach wäre eine mittlere 80er Wertung angebracht.

Martin Deppe **Richtig – Schlacht um Mittelerde 2 hat Wegfindungsprobleme (die wir auch genannt haben). Aber keine Abstürze, Spielstandlöschungen, Speicherfehler, etc.**

Auch richtig: Gothic 3 hat viel Potenzial. Aber wir bewerten nicht das Potenzial eines Spiels, sondern seinen tatsächlichen Zustand – das ist schließlich das, was der Spieler kauft (respektive nach dem Patchen erhält). Absichtserklärungen reichen uns da schlicht nicht. Mag durchaus sein, dass Gothic 3 irgendwann seine mittlere 80 bekommt, nach x Patches. Atmosphäre, Grafik, Sound und Spielwelt sind ja unbestritten erstklassig, wie wir in unseren Tests beschrieben und bewertet haben.

Gunter Arentzen Dank, Dank und abermals Dank für die deutlichen Worte in eurem Test. Anders als andere Magazine beugt ihr euch nicht sklavisch dem Namen eines Spiels oder eines Herstellers, sondern bringt die Fakten in einer deutlichen Sprache auf den Tisch und vergebt eine gerechte Wertung. Schaut man sich die Liste der nicht behobenen Mängel an, kann man nur mit dem Kopf schütteln. Ein solches Spiel auf den Markt zu bringen, ist eine Frechheit.

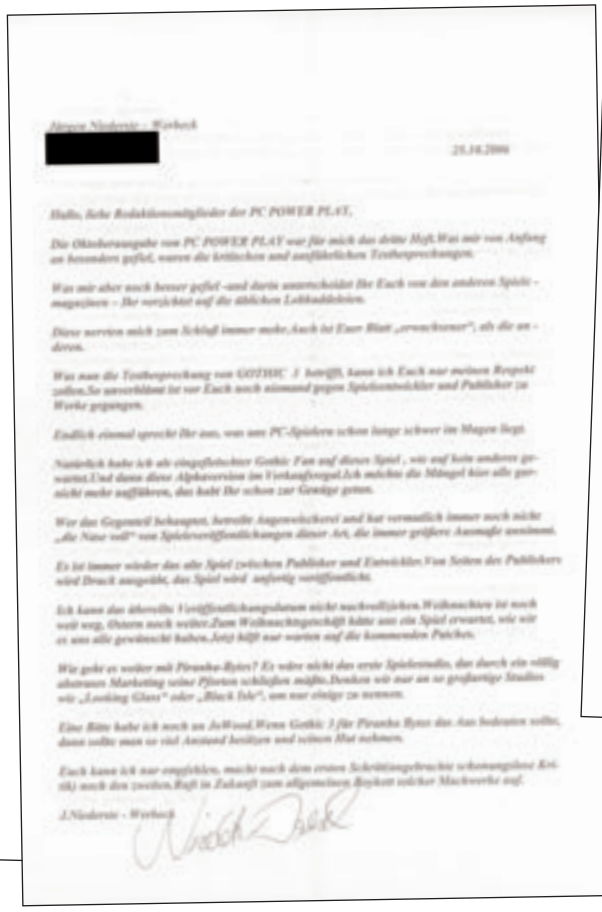
Eine noch größere Frechheit wäre es allerdings, dem Spiel seitens der Magazine eine hohe Wertung zu geben und ein paar Pünktchen abzuziehen, weil es ja doch die Bugs hat (wie leider andernorts geschehen). Ein Spielemagazin sollte vor allem im Sinne der Spieler urteilen und schreiben; nicht im Sinne der Hersteller.

Schade finde ich es in diesem Zusammenhang, dass trotz der bekannten Mängel derart viele Kunden (über 150.000 zum Zeitpunkt dieses Leserbriefs) das Spiel gekauft haben. Der Hersteller wird damit in seinem Vorgehen leider bestätigt.

Welche Motivation sollte er haben, es das nächste Mal besser zu machen? Die Kunden kaufen, der Rubel rollt, und nun kann er sich zurücklehnen und in Ruhe an seinem Patch werkeln. Denn das Geld ist da, der Druck raus und was nun kommt, ist nicht mehr so wichtig. Wenn er sich eines Tages dazu entschließt, eben nicht alle Fehler zu beheben - was macht das schon? Bis zu Gothic 4 ist das alles vergessen.

Ich sage es ja nicht gerne - aber hier obsiegt die Dreistigkeit, weil es die Spieler so wollen. Die Spieler hatten es in der Hand, Jowood die gelbe oder rote Karte zu zeigen getreu dem Motto »Ich will Gothic 3 begraben, nicht es preisen«. Aber genau das haben die Spieler getan, sie haben den Hersteller und das bugverseuchte Spiel bejubelt.

Martin Deppe **Wie zufrieden die vielen Käufer mit dem Spiel sind, wird sich voraussichtlich nicht erst bei einem eventuellen Gothic 4 zeigen, sondern schon bei den Verkaufszahlen des Addons zu Teil 3.**





VORSCHAU 1/2007



VORSCHAU: **COMMAND & CONQUER 3**

Mammut-Panzer, Tiberium-Sammler, Stapfe-Mechs, GDI und Nod: Eine der **größten Echtzeit-Strategieserien** (wenn nicht die größte überhaupt!) kehrt fulminant zurück. Wir schicken Kollege Stangl zu seinem Frisurbruder Kane, um heiße Infos für Sie zu sammeln!



TEST: **RAINBOW SIX: VEGAS**

Die Serie ist seit dem **Lockdown-Desaster** stark angeschossen: Kann die Anti-Terror-Einheit in Vegas den Wertungs-Jackpot gewinnen?



VORSCHAU: **SILENT HUNTER 4**

Abgetaucht und Spaß dabei: Die lautlosen Jäger schleichen bald im **Pazifik**. Wir tauchen probe und treffen den Producer. Mitschiffs!



TEST: **STAR TREK LEGACY**

Auf den Schirm! Machen Sie's so! Borg? Klingt schwedisch! Sie sehen schon – unsere **Trekkies** freuen sich auf den Test!



TEST: **GOTHIC 3**

Drei **Patches** sind erschienen, weitere angekündigt: Ist das Rollenspiel endlich so genial, wie's die Entwickler versprochen haben?

PC POWER PLAY AUSGABE 1/2007
AB DEM 20.12.2006 AM KIOSK
Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 108

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH · Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Tel. (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de
GESCHÄFTSFÜHRER: Alessandro de Bochdanovits
KONTAKT ZUR REDAKTION: redaktion@pcpowerplay.de


Chefredakteur: **Martin Deppe** (V.i.S.d.P.)


Stellvertretender Chefredakteur: **Florian Stangl**


Michael Galuschka (Redakteur)


Rüdiger Steidle (Redakteur)


David Bergmann (Redakteur)


Simon Fistrich (Redakteur)


Sascha Gliss (Redakteur)


Susanne Braun (Redakteurin)


Georg Valtin (freier Redakteur)


Michael Erlwein (DVD-Redakteur)


Sandra Strehle (Art Direktorin)


Sara Stehlin (Layouterin)

FREIE AUTOREN: Dr. Andreas Lober, Moritz Menzel, Thomas Sieben

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 18

ANZEIGENVERKAUF:
Ina Mais, Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 18
Julia Anker, Tel. (09 31) 4 06 91 46, Fax (09 31) 4 06 91 15

DISPONENTINNEN: Ines Frühwacht, Sandra Schick, Tel. (09 31) 4 06 91 22

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 3 vom 01.11.2006

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

PDF-/DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Mathias Schweiger, Matthias Meyer

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 15
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE JAHRESABONNEMENT: Inland 38,40 €
Österreich 43,20 €, Schweiz 75,60 sFr, sonstiges Ausland auf Anfrage

ZAHLUNG ABONNEMENT: Deutschland: Postbank Nürnberg,
BLZ 760 100 85, Kto. 71 39 857
Österreich: Bank Austria Wien,
Bankleitzahl: 12000, Konto-Nr. 51574 414 001
Schweiz: PostFinance Bern,
Clearing-Nr.: 09000, Konto-Nr.: 40-783666-0

BANKVERBINDUNG: CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

BEZUGSMÖGLICHKEITEN: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

TITEL: Sara Stehlin

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG, Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by PC PowerPlay, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland – Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PC PowerPlay recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PC PowerPlay erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

IVW-MITGLIED Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW
IVW III/2006 – verkaufte Auflage: 90.716 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:
GAMES AKTUELL DVD VISION DVD aktuell play PlayStation 2

ABO-SERVICE
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH · Postfach 9161 · 97091 Würzburg
Tel.: 0931/41 70 434 · Fax: 0931/41 70 179
E-Mail: abo@pcpowerplay.de

PC PowerPlay

Dezember 2006

VOLLVERSIONEN

Against Rome
Carmageddon TDR 2000

DEMOS

Ankh: Herz des Osiris
Need for Speed Carbon
Paraworld
Pro Evolution Soccer 6
Race
Railroads
Warhammer: Mark of Chaos

HIRES-VIDEOS

Guild Wars: Nightfall
Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 6
Need for Speed Carbon
Neverwinter Nights 2
Quake Wars
Quake Wars: Training-Video GDF
Quake Wars: Training-Video Strogg
Race
Sam & Max: Culture Shock
Scarface
Simon the Sorcerer
Splinter Cell: Double Agent
Tor des Monats

PATCHES

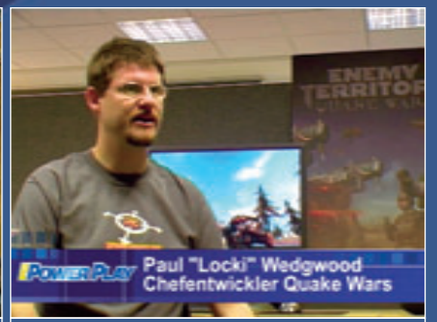
Baphomets Fluch 4 Patch 1.1
Die Gilde 2 Patch 1.0 auf 1.20
El Matador Patch 1.15
Gothic 3 Patch 1.08

TOOLS

Ad-Aware SE Personal Ed. 1.06
Ati Tool 0.24
CPU-Z 1.37
D-Fend
DOSBox 0.65
DXTweak 2
Fraps 2.81
Powerstrip 3.72
Rivatuner 2.0
SmartSurfer
Speedfan 4.31
Windows Media 9 Codec 98/ME
Windows Media 9 Codec XP
Windows Media Player 10
Windows Media Player 9
Windows Media Player 9 (98/ME)
WinZip 10.0



Vollversion: **Against Rome**



Video: **Quake Wars**



Demo & Video: **Need for Speed Carbon**



Demo: **Warhammer: Mark of Chaos**

PC PowerPlay
Dezember 2006

Vollversionen: Against Rome ♦ Carmageddon TDR 2000

DVD

CyPress

PC PowerPlay
Dezember 2006



AGAINST ROME



CARMAGEDDON
TDR 2000

TOP-DEMOS

Ankh: Herz des Osiris ♦ Need for Speed Carbon ♦ Paraworld ♦ Pro Evolution Soccer 6 ♦ Race ♦ Railroads ♦ Warhammer: Mark of Chaos

HIRES-VIDEOS

Guild Wars: Nightfall ♦ Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 6 ♦ Need for Speed Carbon ♦ Neverwinter Nights 2 ♦ Quake Wars ♦ Quake Wars: Training-Video GDF ♦ Quake Wars: Training-Video Strogg ♦ Race ♦ Sam & Max: Culture Shock ♦ Scarface ♦ Simon the Sorcerer ♦ Splinter Cell: Double Agent ♦ Tor des Monats

Vollversionen: Against Rome ♦ Carmageddon TDR 2000

VOLLVERSIONEN

Against Rome
Carmageddon TDR 2000

DEMOS

Ankh: Herz des Osiris
Need for Speed Carbon
Paraworld
Pro Evolution Soccer 6
Race
Railroads
Warhammer: Mark of Chaos

HIRES-VIDEOS

Guild Wars: Nightfall
Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 6
Need for Speed Carbon
Neverwinter Nights 2
Quake Wars
Quake Wars: Training-Video GDF
Quake Wars: Training-Video Strogg
Race
Sam & Max: Culture Shock
Scarface
Simon the Sorcerer
Splinter Cell: Double Agent
Tor des Monats

PATCHES

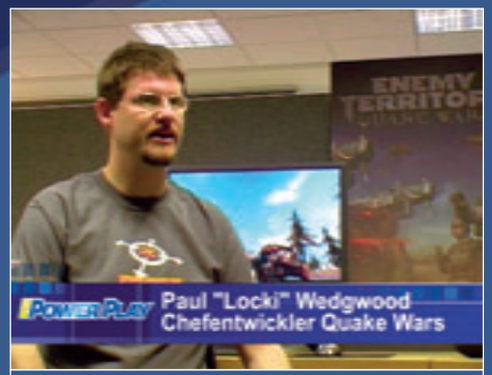
Baphomets Fluch 4 Patch 1.1
Die Gilde 2 Patch 1.0 auf 1.20
El Matador Patch 1.15
Gothic 3 Patch 1.08

TOOLS

Ad-Aware SE Personal Edition 1.06
Ati Tool 0.24
CPU-Z 1.37
D-Fend
DOSBox 0.65
DXTweak 2
Fraps 2.81
Powerstrip 3.72
Rivatuner 2.0
SmartSurfer
Speedfan 4.31
Windows Media 9 Codec 98/ME
Windows Media 9 Codec XP
Windows Media Player 10
Windows Media Player 9
Windows Media Player 9 (98/ME)
WinZip 10.0



Demo & Video: **Need for Speed Carbon**



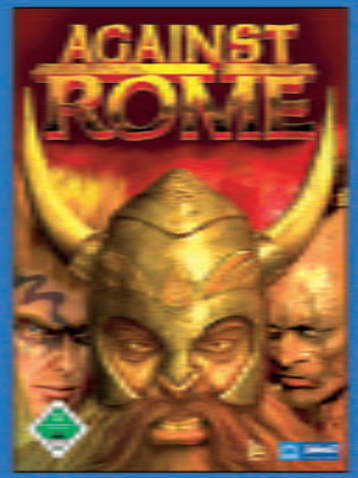
Video: **Quake Wars**

Vollversionen: Against Rome ♦ Carmageddon TDR 2000

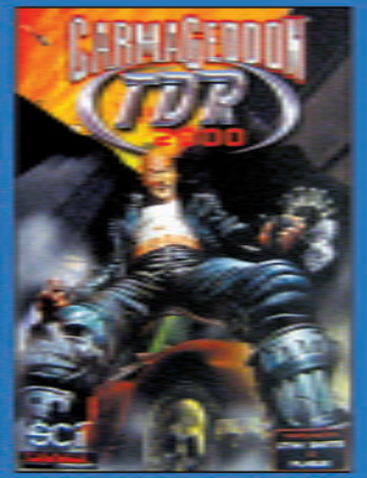
CyPress

PC PowerPlay

Dezember 2006



AGAINST ROME



CARMAGEDDON TDR 2000